DOSYA 2017'NİN ŞAHANE OYUNLARI

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Şubat 2017/02 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 112 • ISSN: 1307-8933

RESIDENT EVIL VII

Seri, nihayet evine döndü!



TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

HERKESTEN ÖNCE OYNADIK!

40 SAYFA İNCELEME

- **GRAVITY RUSH 2** • URBAN EMPIRE • **SILENCE**
- KINGDOM HEARTS HD 2.8 • **DETENTION**
- BLAZBLUE: CENTRAL FICTION • **LET IT DIE**
- RISE & SHINE • **MOTORSPORT MANAGER**

PS VR OYUNLARI

PS VR'ın sekiz oyununu test odasına aldık





İÇİNDEKİLER





134 Resident Evil 7

Korkmak için gerekli her şey burnumuzun dibindeymiş meğer.



60 2017'nin beklenen oyunları

Takvimler ve kırmızı kalemler hazır. Peki ya oyunlar?

SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL



78 Playstation VR Oyunları

Cihazı kurduktan sonraki ilk iş bu rehbere bakmak olsun.

KAPAK

26

TOM CLANCY'S
GHOST RECON WILDLANDS

Ölümün tropikal aromasını tadın!





104

2017'nin bilim kurgu filmleri



134 **İsimlerine ihanet edenler**



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

ESKİ KAVRAMLARA YENİ ANLAMLAR

Fena halde klişe bir yerden gireceğim, kusura bakmayın. Zamanın hem iyileştiren hem de yıpratan sihirli bir gücü var. Bu değişmez güce karşı kendi hayatlarımızda belli önlemler alıyoruz, almak zorundayız. Tamirsiz gibi gelen acıların bir gün dineceğini bilerek sabrettiğimiz gibi, ayaklarımızı yerden kesen coşkulu duyguların da zamana direnemeyeceğini bildiğimizden bir ayağı yere sabitlemeye çalışıyoruz sürekli. Fakat zamanın kendisi bizden öylesine bağımsız, yaptığımız bu küçük hesaplar onun karşısında öylesine ihmal edilebilir şeyler ki... Bu derin kavramı X eksenindeki düz bir çizgiyle ifade ediyor olmamız da bu açıdan ironik geliyor. Fakat zamanın fizikteki ya da felsefedeki yeri değil dilimin altındaki bakla. Benim şu Ocak ayının sonundaki bir gecenin köründe aklımı kurcalayan şey, tanıdık bildik kavramların son birkaç yıl içinde, büyük bir hızla şekil değiştirmeyi nasıl olup da başardığı.

"Şimdiki zaman"ın içine reaksiyonu hızlandıracak yeni bir şey mi kattılar, formülüne yeni bir bileşen mi eklediler bilmiyorum (aslında bazı fikirlerim var tabii) ama bu yüzyılın insanlarına kavram dayandıramıyoruz. Özellikle kendi bildiğim alan olan yayıncılık açısından baktığımda "ilkeli yayıncılık" falan gibi ifadelerin hem üretici hem de tüketici açısından basbayağı eskimiş, hantal kalmış, önceki yüzyılın gündeminde kalması gereken bir şey gibi algılandığını görebiliyorum.

"Zamana ayak uydurmak" denen şeyin özensiz, rastgele ama illa ki en çabuk / en önce olmakla özdeşleşmesi bu çağa ait bir şey ve maalesef zaman bu durum karşısında iyileştirici gücünü değil, yıpratıcılığını acımasızca kullanmaya devam ediyor. Nereye yetişmeye çalıştığımızdan emin olmasak da, hızlanmak, daha çabuk bilmek, daha hızlı unutmak için müthiş bir çabayla koşuyoruz. Arada *küçük tatsızlıklar*, yıkıcı felaketler yaşansa da sonu iyi bir yere çıkacak, ona şüphem yok ama keşke bu tantana bittikten sonraya denk geleymişiz...

forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ



Bayağıdır şöyle misler gibi hasta olmamıştım, bu ay başardım, pek eğlenceli değilmiş. Eğer bu ay Selam OGZ'de saçmalamış isem beyin fonksiyonlarımın %4 kapasiteyle falan çalışmasından kaynaklıdır, baştan söyleyeyim.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: EREN ERYÜREKLİ



CÜMLETEN HAYIRLI AYLAR

HIRVAT RESIDENT HILL

Öncelikle merhaba; aslında hiç aklımda size yazmak yoktu ama bir yerlerde CRPG diye bir kısaltma görmem size yazmam için bir sebep oldu. WRPG hadi Western RPG olsun. JRPG de Japanese RPG olsun. Ama CRPG nedir? Croatian RPG mi? Hırvatlar o kadar geliştiler mi?

Artık 37 yaşında koca adam oldum. Ama hâlâ daha oyun dergilerini takip edip oyunlara vakit ayırıyorum. Çok uzun süredir oyun oynuyorum ama kesinlikle iyi bir oyuncu değilim. Çok önceden Silkroad Online, Rappelz oynardım. Sonrasında bir süre League of Legends, Heroes of Newerth oynadım. Şu aralar World of Tanks oynuyorum. Genelde oyunlarda diğer oyuncular bana "retard, idiot, get cancer" şeklinde sesleniyorlar. Ama ben oyunların hırs için değil eğlenmek için oynanması gerektiğini düşünüyorum. Benim yüzümden oyun kaybettiklerinde insanların hayatında ne değişiyor ki?

Bazı serilerin de benimle beraber yaşlandığını düşünüyorum. Mesela Silent Hill'in ilk iki oyununu sonunu sabırsızlıkla bekleyerek bitirmiştim. Ama şu anda oyun ne hale geldi? Resident Evil için hafıza kartı olmayan bir PlayStation kiralamıştım ve oyunu hiç ara vermeden sabaha kadar oynadıktan sonra tek seferde bitirmiştim. Sabaha her yerim tutulmuştu. Şu an yedinci oyunu yapılıyormuş, işe yarar bir şey çıkacağını sanmıyorum. Sizce de bazı şeylerin tadında bırakılması daha iyi değil mi?

Beni dinlediğiniz için çok teşekkür ederim. Her paragrafı bir soru ile bitirdim ki sizin de konuya dahil olmak için bir fırsatınız olsun.

Bu arada daha fazla kazanmanız için abone olmak yerine her ay gidip dergiyi bayiden satın alıyorum. Böylece 8 değil 12 lira kazanıyorsunuz.
İyi çalışmalar, *-Kürşat Kaan Akkoyun*



"BİR RESI BÖYLE Mİ OLMALIDIR?" "FAZLA İLHAM ALMIŞ" GİBİ GİBİ ELEŞTİRİRKEN EN TEMEL SORUYU UNUTUYORUZ BAZEN: "OYUN İYİ Mİ?" RESI 7 CİDDEN ÇOK İYİ YAV!

Sana da merhabalar Kürşat. Bu yazıyı okuyacak Hırvat okurlarımızın içini ayrı bir motivasyonla doldurmuş oldun farkında olmadan. Bir sonraki oyun devi Hırvatistan olursa şaşırmayacağım.

CPRG dediğimiz nane Computer RPG veya Classical RPG'nin kısaltılmışı ama kullanıldığında aslı düşünülmeyen kısaltmalardan o da. Yoksa CRPG'ler sadece bilgisayarlarda bulunmaz, konsollarda da vardır. Veya eskide kalmış da sayılmazlar, modern temsilcilerini de etrafta görebilirsin. Daha çok masaüstü FRP kurallarını veya bu kurallara yakın başka kuralları kullanan oyunlara CRPG deniyor. Mesela The Witcher, Mass Effect, Fallout gibi yapımlar CRPG sayılmaz pek, onlar daha çok aksiyon-RPG olarak tanımlanabilir. İşte Pillars of Eternity, Baldur's Gate, Neverwinter Nights gibi yapımlar ge-

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!



lir akla daha çok CRPG denince. Ama izometrik olmalıdırlar gibi bir anlam da çıkmasın, KOTOR'lar, Dragon Age'ler de CRPG sayılabilirler. Eğer denk gelirsen Mayıs 2015 sayımızda bayağı hoş bir dosya hazırlamıştık bu konuda.

LoL yokken, ilk Dota'nın popüler olduğu günlerde yanımdaki arkadaşım sürekli Dota oynuyordu, ben de bayağı özeniyordum. Bir gireyim istedim, önce 1-2 gün botlara karşı oynayıp biraz öğrendim oyunu, sonrasında düşük seviyeli bir lobide bir maça daldım. Hayatımda bu kadar fazla hakarete uğradığım başka bir an yoktur. Hani iyi oynamayı beklemiyordum, botlara karşı oynamak insana karşı oynamaktan çok farklı elbette ama en düşük seviyeli odalara girdim bunun farkında olarak. Oradaki oyuncular iyi oynuyorlarsa neden o odadalar? Bir insanın bir başka insana hakaret etmesi bu kadar mı kolay? Bir sürü soru kafamda… Neyse, çıktım ve bir daha da öyle bir şeye kalkışmadım çok şükür. En fazla Heroes of the Storm oynuyorum, onda da bloklama ve raporlama gibi şeyler iyi çalışıyor neyse ki. Oyunların kendilerine kesinlikle laf edemem, LoL'dür vesairedir gayet kaliteli yapımlar ama hakaretin ve ego yarışının merkezi bir yerde olduğu bir oyun kültürüne oyuncular neden dâhil olmak ister, o benim pek empati kuramadığım bir şey.

Şahsen biraz eski kafalı biri olarak multiplayer oyunlara pek de sıcak bakmıyorum. Bahsettiğin oyunlardan LoL'ü bir süre oynayıp sıkıldım. Hakeza Heroes of the Storm da aynı şekilde. O yüzden tek kişilik RYO ve macera oyunlarına devam, nerden gelirse gelsin. -Eren E.

Şu tadında bırakılması konusunda çok da nostaljik olmamak gerek derim. Nihayetinde elinde büyük, popüler, para kazandırma potansiyeli yüksek bir marka varsa bunu kullanmak istersin, bence burada bir sıkıntı yok. Sıkıntı "markayı kullanarak iyi bir şeyler yapma" yerine "nasılsa bu marka satar, koyverelim gitsin" mantığında hareket etmeye başlayınca ortaya çıkıyor. Silent Hill'in ilk üç oyununu ben de inanılmaz severim ama dediğin gibi, uydurmatik oyunlarla koskoca seriyi bitirdiler. Umudumu kaybettim Silent Hill konusunda. Resident Evil'da durum farklı ama bence. SH kadar büyük hayranı olmadım RE'nin hiçbir zaman ama 3'le 4'ü severek oynamıştım. Özellikle bu RE7'de aynı türde komple yeni bir yol seçmiş olmaları bence çok takdire değer. 4-5-6'nın formülü artık baymaya başlamıştı artık çünkü. 7'yi henüz bitirmedim ama şu ana kadar edindiğim izlenim, Resident Evil'ın mükemmel bir şekilde geri döndüğü yönünde (Umbrella Corps itinayla unutulmuştur).

Burada ben de Ömer'e katılıyorum, özellikle Silent Hill Kojima'ya emanet edilseydi rahatlıkla dirilirdi, çok da güzel olurdu. O fırsatı Capcom kaçırmadı ve PT formülüyle harika bir Resident Evil oyunu ortaya çıkardı. Korkudan oynayamıyorum, sadece videolarını izleyebiliyorum kendisinin. - E

Düşünceli davranışın için teşekkürler ama aslında abone olursan aradaki 4 TL farka rağmen bizim için çok daha avantajlı oluyor. Satış noktalarının aldığı yüzdeleri görmen lazım :)

Şahane mektubun için teşekkürler, yine gel muhakkak.

MAIL

Merhaba sevgili Oyungezer ailesi, ismim Berkay Karadayı, dostlarım arasında "Boss" olarak da tanınırım. Bilgisayar mühendisliği 2. sınıf öğrencisiyim. Taliplerimi bekliyorum.... Pardon karıştı :) Sizleri yaklaşık 5-6 yıldır takip ediyorum ama o zamandan bu zamana kadar hiç mail atmadım. Kendimi yeterince tanıttığımı düşünerek sorularıma geçeyim.

Sorularıma felsefik bir soruyla başlamak istiyorum: Bildiğinizi düşündüğünüz şeyleri bildiğinizi nasıl bilirsiniz? (Cevabı en sonda söyleyeceğim)

1. Hayattaki amacımız nedir, neden yaşıyoruz? Tamam tamam gerçek soruma geçiyorum.
Piyasada 2 adet oyun dergisi var (bildiğim kadarıyla). Neden başka tür oyun dergileri çıkmıyor?

2. Türkiye'deki malum oyun fiyatları hakkında ne düşünüyorsunuz? PC'ye çıkan oyunlarla konsola çıkan oyunlar arasındaki fiyat neden bu kadar çok oluyor? Ayrıca bu yazıyı yazdığım sırada birçok teknoloji marketi yüksek meblağlarda cezalar aldı. Sizce bu cezalar oyun fiyatlarını etkileyecek mi?

3. Yeni çıkan PS4 Pro hakkında düşünceleriniz neler? Zaten piyasada var olan PS4'lerin yerini alabilir mi? Şu anda bu teknolojiye gerçekten ihtiyacımız var mı? Ayrıca bazı sitelerde okuduğuma göre Pro bazı oyunları PS4 den yavaş çalıştırıyormuş.

4. Tam bir soru olmasa da merakımdan soruyorum; geçen ay çıkan Dr. Strange'le ilgili (tam inceleme olmasa da) bir yazı yazmıştım, acaba Dr. Strange ile ilgili yazıyı şu linkten (tinyurl.com/ogz-112-strange) ve de Rogue One için yazdığım incelememi de şu linkten (tinyurl.com/ogz-112-r1) okuyup düşüncelerinizi paylaşır mısınız? Belki beğenirseniz yayınlarsınız bile (buraya parantez açmak istedim, belki ileride sizinle çalışırım, kim bilir :))

5. Ben MGS serisine başlamak istiyorum, MGS 4'ü 5-6 yıl önce bitirmiştim. Seriye tam olarak nerden başlasam olayların gidişatını adam akıllı anlarım? Mesela Legacy Collection işimi görür

Videolarda Bu Ay



» Final Fantasy XV'e yılın soundtrack'i ödülünü neden verdiğimiz konusunda şüphe duyanlarınız varsa: ***tinyurl.com/ogz-112-vals***



» Siz de bir şeyleri sürekli erteleme hastalığı olanlardansanız hadi bir izleyin: ***tinyurl.com/ogz-112-erteleme***



» Yalnız şu Resident Evil 7'nin çıkış fragmanı fena oynayasını getirmiyor mu insanın? ***tinyurl.com/ogz-112-re7-video***

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

mü? (Sırf oyunları oynamam hikâyenin tamamını anlamam için yeter mi?)

En başta sorduğum sorunun cevabı: "Biliyorum işte" :)

Czczzcczczc (Telsiz sesleri)....."-We need you Boss."

"-Ok,on my way."

Ya bensiz de bir şey yapamıyor keratalar... :)

Evet istemeyerek yazımı sonlandırıyorum. Umarım dergide yayınlarsınız. Sağlıcakla kalın, esen kalın, hoşça kalın... Herkese selamlar. Enis, Nurettin ve Göktuğ abiye özel selamlar :)) *-Berkan Karadayı*

Selamlar Berkan. Fark ettiysen Berkan diye seslendim, boss lakabını almak kolay değil öyle, önce gidip dünyayı birkaç nükleer felaketten falan kurtaracaksın, ondan sonra belki.

1. Ekonomik ve sosyal nedenlerden ötürü Türkiye'de AAA oyunların kitlesinin oranının nispeten düşük bir yüzdede olması, ücretsiz oyunları takip edenlerin arasında bu oyunlar hakkında yazılı bir mecra takip etmek isteyeceklerin oranının yine düşük bir yüzdede olması, genel olarak ülkede okuma alışkanlığının pek olmaması, yazılı basının internet karşısında güç kaybetmesi gibi nedenlerle iki dergi bile zar zor ayakta kalıyorken bir üçüncüsünün ne kadar şansı var pek bilemekteyim. Keşke gelse öyle bir şey de ortalık şenlense tabii. Yıllardır iki dergi iki dergi ben de bıktım yahu! Bırakıyorum Oyungezer'i! Tantunici açacağım!

PEK MÜMKÜN GÖRÜNMESE DE ÜÇÜNCÜ BİR OYUN DERGİSİ DAHA OLSA KEŞKE ETRAFTA. RENK OLURDU.

Aslında eskiden buralar böyle değildi Berkan, CD Oyun vardı, PlayStation Magazine vardı, şu an hatırlayamadığım birkaç yayın daha vardı. Buralarda insanlar dergi okur, ev telefonlarıyla randevulaşıp buluşurdu. Tabii sonra internet geldi mertlik bozuldu, kala kala iki adet oyun dergisi kaldık. Bir üçüncü olsa ve yeni dostlar ve rakipler kazansak ne güzel olur minvalindeyim ben de. Sen yapsana sahi :) - E

2. Eh doğal olarak pek de hoş duygular beslemiyorum Türkiye'deki oyun fiyatları konusunda. İndirime girmeden kolay kolay oyun almamak lazım şu manzarada. Konsol oyunlarının daha pahalı olması konusunda Sony ve Microsoft'un Türkiye şubelerinin Avrupa'ya bağlı olması, bu nedenle Euro kuru üzerinden hareket etmesi ancak PC'deki oyun sağlayıcılarının Dolar üzerinden hareket edebiliyor olması sebep olarak gösteriliyor. Ne derece doğrudur bilemiyorum. Belki de "nasılsa konsolda korsan yok, yapıştıralım fiyatı, bir şey olmaz" diye düşünüyorlardır ama şimdi iftira atmış da olmayayım tabii. Dediğin cezaların oyun fiyatlarını etkileyeceğini hiç sanmıyorum bu arada.

Vallahi dolar da böyle giderse Steam'in 2 TL hesabı değişecektir diye düşünerek korkmaktayım ben, onun dışında özellikle konsol oyunları korkunç pahalı. Bir oyunun ek paketiydi, Season Pass'iydi, DLC'siydi almak neredeyse yarım milyon olmamalı (eski hesaptan konuştum idare et, yarım bin lira demek tuhaf geldi). - E

3. PS4 Pro gayet güzel bir aygıt, Aralık sayısında geniş geniş yazmıştım. PS4'ün yerini almak gibi bir niyeti yok Pro'nun ama maddi durumu iyi olanlar, elinin altında 4k televizyonu ve/veya PSVR'ı bulunanlar için güzel bir seçenek. Diğer oyuncuların PS4 yerine Pro tercih etmek için pek bir sebebi yok. O dediğin Pro'da daha yavaş çalışma durumu benim başıma gelmedi, bilemeyeceğim.

Ben pek çok oyunu iki sistemde de denemiş biri olarak Pro'nun yükleme süreleri kısmında daha iyi olduğuna kefilim ama oyunlardaki performans açısından daha pek bir şey göremedik açıkçası. 4K imkânın yoksa çok gerekli değil. - E

4. Eline sağlık yazılar için, Dr. Strange'i okumadım spoiler olmasın diye (filmi izleyemedim de), Rogue One yazısı için genel olarak naçizane söyleyebileceğim şey ne iyi, ne kötü, orta karar bir yazı olduğu olacaktır. Çok daha kötülerini gördüysem de senin yazılardaki imla hataları da pek az sayılmaz, okumak zordu o nedenle. Ayrıca bu tip bir yazı iki tip okur için yazılır: Filmi izlemişler ve izlememişler. Filmi "şu şu oluyor" şeklinde özetlemek her iki kitle için de itici bir şey. İzlememişler spoiler yemiş olacaklar, izlemişler de "e biliyorum, izledim ben de filmi, niye anlatıyorsun ki bunları" diye düşünecekler. Bir de genel olarak ilk başta görünenden daha derinlemesine pek bir şey söylememişsin; "oyunculukları beğendim", "Darth Vader sahnesi süperdi" ve bu cümlelerin genişletilmiş halleri vardı yalnızca, özellikle okuyucunun ilgisini cezbedecek pek bir albenili tarafı yok diyebilirim yazının. Ha bir de, bence Tarkin bayağı kötüydü :) Umuyorum fazla acımasız olmamışımdır, birinin beni eleştirirken suyuma gitmesini değil dürüst olmasını isterim, o nedenle kendim de aynısını yapmaya çalışıyorum. Yazmaya devam :)

Burada Ömer'e ekleyebileceğim şey izlediğin film ve dizilerde yüzeyin altına bakmayı öğrenmeye çalışman olacaktır Berkay. Yani alt metin okuması, karakter analizi ve sebep sonuç ilişkilerini görebilmeye başlaman demek oluyor bu. Bunun için de yüzeysel Hollywood filmlerinden ziyade bağımsız filmlere ve Avrupa ve dünya sinemasına bakman gerekli. Yine psikoloji ve sinema sanatı hakkında yan okumalar yapmanı önerebilirim. Filmde "şu



Dr. Değişik haşhaşlı gözleme pişirirken.

oldu, bu oldu"dan ziyade neyin, neden olduğunu ve neden o şekilde olduğunu görmeye yorumlamaya çalış. Tek bir kaynaktan beslenen zihin, tek tip yorumlar üretir ve senin bu noktada internetteki milyonlarca yorumcudan bir farkın kalmayacaktır. Kendi yorumlarını ve çıkarımlarını üretmek için de öncelikle hayatın içinde yer alıp farklı insanlar tanıman ve farklı deneyimler yaşaman gerekir, yazarlık böyle gelişen bir şey bana kalırsa. Umarım yardımı dokunur tavsiyelerimizin :) - E

5. Evet, Legacy Collection zaten tüm ana oyunları kapsıyor, gayet yeterli olur. MGS 1'den başlamanı öneririm, 2D olan Metal Gear ve Metal Gear 2'ler de önemsiz değiller ama hani birazcık göz ardı edilebilirler ilk aşamada. Seri sararsa sonradan onlara dönüş yaparsın. Kronolojik olarak en eski tarihli oyun MGS 3 ama yine de oyunları çıkış tarihlerine göre sıralarsan daha mantıklı bir iş yapmış olursun. Yani 1-2-3-4-PW-5 diye git sen.

Adam haklı beyler. - E

Sorunun cevabını biliyordum ama söylemedim. Şimdi tek tek selam iletmekle uğraşamayacağım, buraları okuyanlar görsün artık :) Görüşürüz, yine bekleriz.

YILIN OYUNU

Selam OGZ, Dark Souls 3'ü yılın oyunu seçtiğin için teşekkürler Eren. Sırf menüde çalan soundtrack için bile tüm rakiplerinden sıyrılabiliyor olmasına rağmen müthiş lore'u ve benzersiz hikâye anlatımıyla çok da düşünmemek gerekiyordu. Zira ben daha iyi bir oynanabilirlik de görmedim. *The Witcher 3*'deki savaş mekaniği bile DS3'e yaklaşamıyordu. Beğenmeyen Ömer'e ise şunu söylemek isterdim: "Sen git Persona oyna bebe." Ama ayıp olur o yüzden demiyorum :) Saygılar.
-Ahmet Faruk Birinci

DS3 hakkında söylediklerine katılmamak elde değil. Kendine özgü hikâye anlatımı olsun, üst düzey oynanış mekanikleri olsun, yılın en iyilerindendi şüphesiz, büyük keyifle oynayıp bitirdim. Yılın Oyunu olarak seçilmesine itiraz etmemin tek sebebi serinin önceki oyunlarından yeterince farklı bir hissiyat vermiyor oluşuydu yalnızca. "Yenilik azdı" anlamında söylemiyorum, atmosfer ve ton anlamında taze hissettirmiyordu.

Onun dışında insanların birbirine kolay kolay hakaret etmemesi gerektiği kanısında olduğumu da belirtmeden geçmek istememekteyim.

Anket







ROL YAPMA OYUNLARINDA KARAKTER TERCİHİNİZ?

%21 Ben yaratayım ama konuşsun da.

%23 Ben yaratayım, ağzı-dili olmasın.

%56 Kendi adı ve kişiliği olsun.

>> @OYUNGEZER: BAŞKA NE DEDİLER?

01 Doğuştan yetenekli değil, çok çalışarak bir şeyleri başarabilmiş olsun, para için savaşmasın. @Armağan Yalçın

02 Karakteri ben yaratınca ayrı zevkli oluyor. @Enis Şimşir

03 Oyunlardaki "karakter sizsiniz" olayını sevmiyorum, robotla oynuyormuşum gibi geliyor. @Furkan Gülergün

04 FPS mi TPS mi olduğuna bağlı. Hiçbir Bethesda oyununu TPS oynamadım ama Geralt'ı da gözünden oynamak zevk vermezdi. @Cem Demir

>> DÜNYANIN HALİNE BAKARAK, HANGİ OYUN KARAKTERİNİN ANİDEN CANLANMASI HOŞ OLURDU DERSİNİZ?

Bi' Corvo Attano'ya hiçbir zaman hayır diyemem. @Doğuş Gül

Ifrit. Bu soğuklarda içimiz ısınır. @Hasan Cem Kurt

Andrew Ryan canlansa da Rapture gerçek olsa. @Yusuf Gürfidan

Umbrella Corps. İnsanların bu pisliklerini ancak o temizler. @Kaan Andaç

Mario. Soğuktan borular dondu, sular akmıyor. @Nuh Odev

Assassin'ler olsa farklı olabilirdi. @Kaan Yüce

Edilee! @Ali Badur

>> @OYUNGEZER: GECENİN 3'Ü OLMUŞ, BEYİNLER AKMIŞ. NE DİNLESEK DE KENDİMİZE GELSEK?

Slipknot - Custer. Çünkü kastırıyoruz (gecenin 3'ünde kafa böyle çalışıyor, ne yapayım?) **@gizemsedef**



La La Land izleyenler ayılsın sadece: Another Day of Sun **@tarikkaplan**



Günün her saatinde kendine getirir: Superbeat Xonic - Kitty From Hell **@omerakdag**



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Dark Souls III'e Yılın Oyunu ödülü vermeyen Oyungezer ofisinden bir görüntü.

Yorumun için teşekkürler Ahmet, DS3 kanımca halen yılın en iyi oyunu ve iyi ki de onu seçmişim dedim. Yalnıııııızz… Birincil olarak Ömer gibi alanında saygı duyulan, kişisel olarak da dostum olan birine açıktan saygısızlık etmişsin, bunu hoş görmemi bekleme.

İkincil olarak yeri gelmişken daha genel bir şeyler söyleyeceğim. Kendi zevkine uymayan insanları küçümsemek, onların zevkleriyle dalga geçmek bizi ayrıştıran ve bölen unsurların başında gelir, lütfen yapmayalım. Biz Dark Souls da severiz, Hatsune Miku'ya da bayılırız, Dragon Age ve Pokemon'un kalbimizde ayrı ayrı yeri vardır. Zira farklılıkların, çeşitliliğin kutlanması gereken bir şey olduğuna inanırız. Ben misal Call of Duty, Battlefield gibi oyunları oynamam ama oynayana da "git ya bebe işi bu" demem. Umarım mesaj ulaşmıştır. -E

YENİ OKURDAN

Öncelikle Merhaba, Oyungezer dergisinin aylık abonesiyim. Ocak sayısının gelmesini heyecanla bekliyordum ve şaşırtıcı bir şekilde dergi tam da doğum günümde geldi. Bir nevi doğum günü hediyesi gibi oldu.

Kasım ayında iyi ki dergiye abone olmuşum, çünkü gerçekten hiçbir dergide olmayan bir samimiyete sahipsiniz. Geçen ay "kimse mektup yazmıyor" dediğiniz Selam OGZ sayfasından beri aklımda size bir mektup yazmak vardı, şimdiye nasip oldu. Aslında yeni okurlardan sayılsam da derginize abone olmadan önce de sizi Facebook'tan takip ediyordum. Hem en güncel haberleri aldım, hem de Humble Bundle'ın fırsatlarının çoğunu sizin sayenizde yakaladım. Başta dergiyi sadece bir oyun dergisi olarak düşünüyordum ama sonra her türlü oyun, film, kitap, etkinlik vb. şeyleri de içinizde barındırdığınızı anladım. Film tavsiyeleri verdiğiniz kısım sayesinde de gayet sağlam yapımları izleme fırsatı yakaladım (Hunt for the Wilderpeople gibi). Sözün kısası, sayenizde o kadar çok şey kazandım ki anlatamam. 2018 yılına kadar daha da büyümeniz dileğiyle, Goyun'a ve tüm ekibinize saygılar! *- Yusuf Gürfidan*

Dergi ahalisine hoş geldin öyleyse Yusuf, doğum günün de kutlu olmuş olsun bu vesileyle. Sadece oyunl   arla yetinmeyip oyuncu kültürünün içindekilere hitap eden başka şeylere de değinmeye çalışıyoruz aklımız erdiğince, bunu güzel yaptığımızı bir de üstüne sana bir şeyler kazandırdığımızı düşünüyorsan da bize sadece sevinmek düşer :) Hunt fort he Wilderpeople çok güzeldi gerçekten bu arada. Yönetmenin önceki filmi What We Do in the Shadows'u da kesin izle derim. Tabii ikisi çok çok farklı filmler, onu da not etmiş olayım.

Benden de ayrı bir doğum günü şeysi gelsin sana Yusuf. Biz dergicek oyun oynayan insanlarız evet, ama hayatın bunların dışında da bir akış yönü ve tecrübe edilebilecek güzellikleri var. Keşfettiklerimizi paylaşıyoruz işte Ömer'in belirttiği gibi. Bunlardan memnun olan insanları görmekse hepimizi ziyadesiyle mutlu ediyor. - E

TAVSİYE ETTİĞİMİZ FİLMİ İZLEYENLER DE VARMIŞ HA... BEN KENDİ KENDİMİZE YAZIYORUZ SANIYORUM, HİÇ YORUM GELMİYOR ^_^

Nalet olası Güneş'in fazla görünmediği, mis gibi kasvet kokan bir Ocak biter ve benzer sıfatları hak edeceğini umduğum bir Şubat başlarken bir OGZ yazarının fotosentez yapması için mektuplarınızdan alacağı enerjiye ihtiyacı olduğunu hatırlatmak isterim. Yazın yani ey ahali!



Gelecek Ayın Misafiri

Oyungezer yazarlığı dışında Kayıp Rıhtım yazarlığı, fantastik roman çevirmenliği ve hatta ve hatta direkt öykü kitabı yazarlığı yapan sevgili M. İhsan Tatari buralarda olacak önümüzdeki ay. Duyduğuma göre yazarlık/editörlük konusunda tecrübeli birisine sormak istediğiniz şeyler varmış.



Hayalet Gemi

Can Arabacı
can@oyungezer.com.tr

Yelkeni açıp dümeni saldığınızda

En son Hayalet Gemi yolculuğumun üzerinden nereden baksanız bir 5 sene falan geçmiş durumda. O yüzden Ömer bana tekrar geminin dümenini devredip açık denizlere yelken açma fırsatı verdiğinde çok da duraksamadan kabul ettim. Rotamı belirlemek için yaptığım hesaplamalar fırtınalı deniz yüzünden bir türlü tutmayınca bir süre düşünceler okyanusunun ortasında kaybolmuş bir şekilde bocaladım. Sonrasındaysa belirli bir rota seçmek yerine rüzgâr beni nereye götürürse oraya gitmeye karar verdim.

5 yıldan bu yana neler değişmiş, o zamanlar ne yazmışım diye şöyle bir eski dergileri açıp biraz karıştırdım. Şaşırmadığım üzere bolca Guen'den bahsetmişim. O zamanlar Puri'nin yavrularından biri olarak bildiğiniz, şimdiyse Hollanda üzerinde kendine ait iki oda, bir salon krallığı olan Guen'le olan yol arkadaşlığımızın değişmeyen az sayıdaki şeyden biri olduğunu görmek güzel. Kendisi ben bu satırları yazdığım an itibariyle kucağımda ikâmet ederken yeşil gözleriyle etrafı süzmekte zaten...

> "YENİ YOLCULUKLARA YELKEN AÇMAKTAN KORKMAMAK GEREK BAZEN."

Değişen şeylere gelirsek... Ne değişmedi ki aslında?

Arada bir forumları şöyle bir taradığımda derginin kadrosunun çokça değiştiğine yönelik şikâyetlere rastlıyorum mesela. Bir yerde haklı bir eleştiri olsa da öte yandan ne yazık ki kaçınılmaz olduğu gerçeği de var. Değişimi sevmeyen ve kendi alışıldık köşesinde yaşamaktan mutlu olan ben bile şu 5 yılda hayatımdaki değişimlere bakınca ürküyorum doğrusu. Siz de aynı şekilde dönüp 5 yıl öncesinde hayatınızda ne gibi değişiklikler varmış diye baktığınızda muhtemelen şaşıracaksınız. Tabii ki sevdiğiniz dergi ve beraberinde yazarlar, okumaktan keyif aldığınız içerikleri üretmeye devam etseler ve her şey hep iyi olduğu haliyle kalsa daha güzel. Ancak (kendimden de çok iyi bildiğim üzere) insanlar aslında ondan korksalar bile içten içe her daim değişiklik arayan varlıklar ve doğruyu söylemek gerekirse kendini geliştirmenin, daha güzelini yapmanın en iyi yollarından biri de bazen o "konfor alanı"ndan çıkmakta yatıyor.

Bu son birkaç yılda ben kendi konfor alanımın çok ciddi şekilde dışına çıktım. 2012 yılında o dönemki yoğunluğum yüzünden Oyungezer'den ayrılmaya karar verdiğimde kafamda Guen'in yanına sokaktan kurtardığımız iki kardeş daha ekleyip birkaç yıl sonrasında da Hollanda'ya yerleşmek gibi bir plan yoktu mesela. Arada başka yayınlarda çalıştığım dönemde oyunların hikâyelerini toplayıp kocaman bir oyun kütüphanesi yaratacak olan Lorekeeper'ı kurmak da hep aklımda olsa da çok uzak bir hayal olarak görünmüştü. Aynı şekilde -hele ki farklı bir ülkede yaşamaya başlamışken- GamesCom'da Serpil'le karşılaşıp da "dergiye tekrar yazmak istersen kapımız açık her zaman" teklifini değerlendirmeyi de hiç planlamamıştım. Ama bunların hepsi oldu ve her biri hayatımda irili ufaklı bir sürü dalga oluşturdu. Şansıma bu değişikliklerin sonucunda şu an vardığım noktadan memnunum. Ancak hâlâ önümdeki açık denizlere baktığımda yarının ne gibi başka değişiklikler getireceğini düşününce gözüm korkmuyor dersem de yalan söylemiş olurum.

Özetle, çok fazla gemi ve deniz metaforu üzerinden gittiğimin farkında olsam da arkanıza değişim rüzgârlarını bir kere aldıktan sonra da dümeni kontrol edebileceğinizi ve o rüzgârdan yararlanarak karaya ulaşmanın ya da kayalara doğru sürüklenmenin dümeni ne tarafa kıracağınıza bağlı olduğunu unutmayın. Değişime direnmek yerine değişime adapte olmak, size neler getirebileceğine odaklanmak en azından benim kişisel deneyimlerime göre genellikle daha yararlı oluyor.





Tek Parça

Ömer Akdağ
omer@oyungezer.com.tr

Roller ve replikler

Geçtiğimiz günlerde bir videoya denk geldim; prenses elbisesi giymiş küçük kız çocukları küfürlü konuşturulmuş, "Ne oldu, zoruna mı gitti? Biz kadınlar güçlüyüzdür, konuşuruz böyle!" gibi bir mesajı vardı.

Biraz zoruma gitti doğrusu ama sebebi küçük kızların küfretmesi değil. Yani o da çok hoş gelmedi tabii bir taraftan ama şu anki meselem o değil. Daha çok "şu insanlar şöyle olmalıdır, şöyle olmak da bu şekilde olur" şeklinde tanımlayıcı ve dikte edici yaklaşımdan rahatsızım. Kast ettiğim; mesela bu dediğim videodan gidecek olursam, videonun en temelde iki mesajı var: Birincisi "kadın güçlü olmalıdır". İkincisi de "güçlü olmak böyle bir şeydir".

Birincisi; kadın güçlü olmak zorunda değildir. Erkek de güçlü olmak zorunda değildir. "Bu kategoriye dahil olan biri şöyle olmalıdır" şeklindeki önermelere baktığınızda aslında çoğunun temellerinin oynak olduğunu göreceksiniz. "Reklamcı çakal olmalıdır". Hayır, Bernbach diye bir adam var mesela reklamcılık tarihinde, dürüstlüğün etkili olduğunu tekrar tekrar kanıtlamıştır. "Youtuber enerji dolu olmalıdır". Hayır, VaatiVidya diye bir kanal var mesela, adam efendi efendi anlatıyor ve dolusuyla takipçisi var (yani milyonlar değil belki ama böyle de var olunabildiğini gösteriyor en azından). Hoş Dark Souls ve benzerlerini oynamaktan adam ermiş de olabilir, o da bir ihtimal.



"KALIPLARA SIĞMAYA HEVES ETMEMEK GEREK, HAYAT FARKLILIKLARLA GÜZEL."

İkinci kısım bir tık daha derinden veriyor manipülasyonu, atarlı giderli küfürlü konuşmayı güçlü olmanın tanımı olarak koyuyor önümüze. Özellikle Kenshin gibi güçlü olmanın anlamını derinlemesine sorgulayan yapıtları hatırladıkça daha da itici geliyor bana bu durum. Mesela güçlü kadın dendiğinde benim aklımda canlanan imgeler sinirli sinirli bakıp, karşısındakini itip küfür eden bir kadına ait değil, Final Fantasy



X'ten Yuna'ya ait. Sevdiklerinin ısrarına rağmen doğru olduğuna inandığı şeyden vazgeçmemesi, karşısındakine güvenilirlik hissiyatını hanımefendi tavırlarıyla aşılaması ve daha birçok özelliğiyle... Yanlış anlamayın "güçlü olmak böyle olur" demek istemiyorum kesinlikle, eleştirdiğim şeye dönüşürüm öyle yaparsam. Güçlü olmanın veya herhangi başka bir sıfata nail olmanın tek bir yolu yok, tek bir yolu olduğuna atıf yapılmasından irite oluyorum yalnızca. O değil de kadınların ne olması, nasıl olması konusunu ne kadar da iyi biliyoruz, ne kadar da çok biliyoruz ya. Bırakın kadınlar da erkekler de ne olmak istiyorlarsa, nasıl olmak istiyorlarsa öyle olsunlar yahu...

Popüler kültür, hatta sadece o da değil, alt kültürler de çeşitli yapıtlarla roller belirliyor, bizi o role ait hissettirmeye çalışıyor, sonra da "rolün buysa böyle olmalısın" diyerek bizi çerçevelerle sınırlandırıyor. Bir yamaç paraşütçüsünün FRP oynamasını değil arkadaşlarıyla partiler yapmasını beklersiniz, bir dolmuş şoförünün 60'lar rock dinlemesini değil koltuğunda sigara içerek arabesk şarkılarla kafa ütülemesini beklersiniz, bir klasik edebiyat meraklısının görsel roman okumasını değil yüzünde ciddi bir ifadeyle sakalını sıvazlayarak kitap okumasını beklersiniz. Aksi tuhaf gelir, çünkü o kültüre ait olan bireylere roller ve davranış biçimleri biçmişizdir. Sadece dışarıda olanlar değil, direkt o bireylerin de içine işlemiştir bu tarz ve davranış beklentileri. Öyle ki bu beklentilerin dışında hareket edenler o kültüre ait olan diğerleri tarafından azımsanma eğilimindedir. Dolayısıyla Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisindeki ait olma, saygınlık falan filan gibi sebeplerden dolayı kabul görmemekten korkan kişiler o rollerini benimserler. Sadece rollerine uygun hareket ederler de demiyorum, o rolü içselleştirir, öyle bir insan olurlar; olmayanları azımsamaya başlarlar. Bu yüzden alt kültürler alt kültür olarak kalmaya, canı istediği gibi davrandığı için kültürlerden dışlananlar dışlanmaya devam eder.

Neyse işte, bence siz jelibon yiyen edebiyatçılara, black metal dinleyen anaokulu öğretmenlerine, pembe kalp dövmesi yaptıran boksörlere iyi davranın, üzerlerine üzerlerine atılan maskeleri takmayan güzel insanlar onlar.



NINTENDO SWITCH

Ofise alabilir miyiz bundan? Bakımıyla ben ilgilenirim!

TARIK KAPLAN

Nintendo'nun Japonya ve ABD dışındaki coğrafyaların varlığından haberdar olmadığına artık emin olduğumuz şu günlerde, uzaktan bakıp bakıp iç çekeceğimiz yeni konsolun resmi tanıtımı yapıldı. **13 Ocak**'ta gerçekleştirilen etkinlikte Switch'in özellikleri, kapasitesi, yapabilecekleri ve yapmayı istedikleri dünyayla paylaşıldı. Madem uzaktan bakacağız, bari neye baktığımızı bilelim diyerek izledik bizler de.

Switch'in bilindiği gibi en önemli özelliklerinden biri hem ev konsolu, hem de taşınabilir konsol olması. Bu esnekliğini de pratik tasarımına borçlu. Dock adı verilen sabit istasyonun içine yerleştirilen bir el konsolu olarak düşünebileceğimiz ekranı, asıl donanımın da bulunduğu yer. Dock'a takıldığında 1080p çözünürlüğe kadar görüntü verebilen cihaz, herhangi bir kesinti olmadan istasyonundan kolayca çıkarılarak taşınabilir konsol haline gelebiliyor. Zaten Switch'i diğer konsollardan ayıran en önemli özelliği de bu taşınabilirlikte saklı.

Kontrolcüleri, ya da Switch'in durumunda anılan isimleriyle Joy-Con'lar, aletin iki yanına rahatça takılıp çıkarılabilirken, alışık olduğumuz bir kontrolör haline gelmek için de Joy-Con Grip adı verilen bir aparata rahatça takılabili-

yor. Yani tak-çıkar yöntemiyle oyununuza ve modunuza göre rahatça kontrol şemanızı değiştirebiliyorsunuz. Eh, Japonlar değiştirebiliyor en azından. Biz elimizi o tatlı şeye süremeyeceğimiz için... Konsolun her bir parçası incelikle tasarlanmış ve farklı özellikleriyle yeni deneyimler yaratma potansiyeli barındırıyorlar. Zaten Switch, Nintendo'nun bugüne dek yaptığı konsollardaki tüm yenilikleri bir araya toplamaya çalışan bir alet aslında. Tanıtımda da buna vurgu yapılarak aletin taşınabilirliği, dokunmatik ekranı, kontrolcü desteği, hareket algılama teknolojisi ve pratikliğine ayrı ayrı vurgu yapıldı.

NINTENDO SWITCH

1280x720 çözünürlüğe sahip dokunmatik ekran, yaklaşık 15 cm'lik bir çapraz genişliğe sahip (6.2 inç), yani Wii U'nun ekranıyla aynı büyüklükte. Dokunmatik özelliğin detayları gösterilmediğinden çok bilgimiz olmasa da Wii U'nun dokunmatik özelliklerinden aşağı kalmayacağını düşünebiliriz. 1.4 cm kalınlığında ve 300 gram ağırlığındaki aletin üzerinde 3mm kulaklık girişi, kartuş girişi, güç düğmesi ve ses butonları yer alıyor. Cihazın üzerindeki iki adet hoparlör stereo etkisi verirken elbette HDMI ile 5.1 surround desteği kullanılabilecek. Arka tarafındaysa dik durması için kullanabileceğiniz bir ayak, 32 GB olan hafızasını artırmak için microSD kart girişi ve şarj için Type-C USB girişi bulunuyor.

SWITCH DOCK

Switch'i bir ev konsolu haline getiren aparat bu. Ekranı kolayca arasına yerleştirerek herhangi bir kesinti olmadan oyununuzu büyük ekrana aktaran Dock, kendi başına herhangi bir işlevi olmayan bir platform. Ama Switch'le birleşince konsolun 1080 piksele kadar çıkan çözünürlüklere ulaşabilmesini sağlıyor. Oldukça da sade bir tasarıma sahip olan Dock'un arka paneli açılabiliyor ve içerisinde bir güç kablosu girişi, bir adet USB 3.0 girişi ve HDMI girişi bulunuyor. Sol yanında da iki adet USB 2.0 girişi var fakat internet kablosu için girişi yok. Yani Switch, Dock'a bağlıyken bile internete yalnızca Wi-Fi kullanarak bağlanabilecek.

JOY-CON

Switch'e en büyük özelliğini veren bu kontrolcüler ister ayrı ayrı, ister birlikte tek bir kontrolcü olarak kullanılabiliyor. Bunu Wii U'nun ekranını ve tuşlarından ayırdığımızda elimizde kalan iki tuş takımı olarak düşünebiliriz ki, prensipte tam olarak böyleler zaten. Ama Joy-Con'larda görünenden fazlası var. Sürgülü sistemleri sayesinde Switch ekranının iki yanına kolayca takılıp çıkarılabiliyorlar. Üzerlerinde bir analog tuşun yanı sıra dört adet de normal tuş bulunuyor. Üst kısımlarında SL ve SR tuşları, aralarındaysa oyuncu rengini belirleyen led ışıklar yer alıyor. Bunların yanı sıra yanlarda ve arkada da ikişer tuş eklenmiş. 'Home' butonu olarak kullanılabilecek bir tuş da var üzerinde elbette, iki Joy-Con bir aradayken bunlardan biri görüntü kaydetmek için kullanılıyor. Çıkışında olmasa da ileride video kaydetme seçeneği de gelecekmiş ayrıca.

Joy-Con'ların başka maharetleri de var. Hareket algılayıcılara ve mesafeyle basit hareketleri anlayabilen bir kameraya sahip her biri. Titreşim özelliklerinin de oldukça hassas olduğuna vurgu yapılıyor ayrıca. Özellikle hareket algılayıcıların pek çok farklı türde oyunun yolunu açacağını şimdiden söyleyebiliriz. Zaten iki Joy-Con da tek başına bir kontrolcü görevi görebiliyor; bu da tek bir Switch'i taşıdığınız her yere iki kontrolcüyü de götüreceğiniz anlamına geliyor. Aletin sosyal özelliklerine en büyük katkılardan biri de bu olacaktır; her yerde iki kişi oyun oynayabileceksiniz.

SOSYALLİĞE ÖNEM VEREN BİR KONSOL OLARAK OYUNA EVDE BAŞLAYIP SOKAKTA DEVAM EDEBİLECEĞİNİZ ŞEKİLDE TASARLANMIŞ SWITCH.

JOY-CON STRAP

Elinizden kayıp düşecek kadar ufak olan Joy-Con'ları bileğinize bağlayabileceğiniz ve üzerlerindeki tuşları daha rahat basılabilir hale getiren bu ufak aparat, gene sürgülü sistemle kolayca takılabilecek şekilde tasarlanmış. Tutuşu kolaylaştırması, üstteki SL ve SR tuşlarını daha rahat basılabilir hale getirilmesi ve bileğe geçirilebilen ipiyle bir Joy-Con'u en rahat kullanma (ve el-kol sallamalı oyunlarda cihazı televizyona fırlatmama) yolu bu aparattan geçiyor. Ayrı olarak satıldığını da belirtmeli tabii.

JOY-CON GRIP

Ev konsolu modundayken iki Joy-Con'u bir araya getirerek standart bir kontrolcü haline getiren parça. Kendi başına pek bir özelliği bulunmuyor, yalnızca daha rahat bir tutuş ve klasik bir kontrolcü desteği sağlıyor. Gene de özellikle Dock'a takılı haliyle oyun oynarken ayrı bir kontrolcü kullanmıyorsanız bu parçanın varlığı elzem hale gelecektir.

DİĞER ÖZELLİKLER

- Konsol üçüncü parti yazılım desteği alıyor, yani Nintendo'nun dışında da pek çok firma bu konsol için yeni oyunlar tasarlıyor. En önemlileri de bir sonraki sayfada var.
- Switch çıkışını iki farklı renk paketiyle yapıyor: Standart gri paket ve bir Joy-Con'un kırmızı, diğerinin mavi olduğu paket. Japonya için Joy-Con'lara farklı renk paletleri ve özelleştirme seçenekleri de gelecekmiş.
- Switch'in donanımı tam olarak açıklanmasa da aletin PS4 ya da Xbox One kadar güçlü olmayacağı biliniyor.
- Wii U'nun ayrıca satılan, Xbox'ın kontrol cihazına benzeyen Pro-Controller'ı vardı. Joy-Con'lardan hoşlanmayanlar için onun biraz değişmiş versiyonu Switch için de 70 dolara satılacak.
- Batarya ömrünün oyundan oyuna değişeceği söylendi. 6 saati geçen sürelerde oyun oynanabileceği gibi, The Legend of Zelda'nın güç kablosuna takılmadan 3 saat civarında oynanabileceği örneği verildi. Bu bakımdan pil ömrü biraz kısa görünüyor sanki.
- Yalnız başına oynamayı sevmeyenler Switch'i çok sevecek. 8 Switch birbirine bağlanabiliyor ve ekranı ikiye, dörde bölerek yerel çok oyunculu oynama şansı da bulunuyor. Her bir Switch'in iki Joy-Con'u olduğunu da düşünürsek ortam daha da şenleniyor!
- Switch'in fiyatı Amerika için 300 dolar olarak açıklandı. Konsolun çıkış tarihiyse 3 Mart. Ve evet, Türkiye'ye tabii ki resmi olarak gelmiyor. Böhü.

SWITCH OYUNLARI



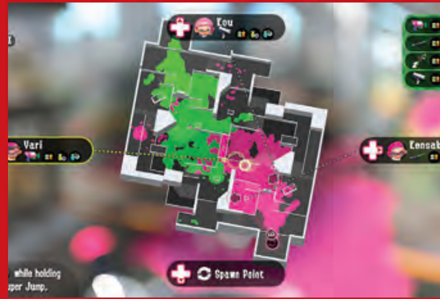
SPLATOON 2

ÇIKIŞ TARİHİ: Bahar 2017

Tek kişilik senaryosu olsa da daha çok multiplayer moduyla öne çıkan Splatoon belli bir başarı yakalamıştı, ancak Wii U'nun genel olarak çok popüler olmamasından kaynaklı olarak büyük bir patlama da yapamamıştı. Nintendo markanın şansını Switch'te bir kez daha deneyecek ve Splatoon 2, Wii U'dan çok daha popüler olmasına kesin gözüyle bakılan yeni cihazımızın eSpor dendiğinde ilk akla gelen ismi olacak gibi duruyor.

2'nin ilk oyundan devasa farkları yok. Joy-Con'lar için çok uygun gözüken çift elli silahlar, havada süzülebilme gibi yeni yetenekler, yeni karakterler, yeni oyun modlarıyla oyuncuların gözüne girmeye çalışacak Splatoon 2. Tabii Switch'in öne çıkan gelişmiş yerel multiplayer özelliklerinden de sonuna kadar faydalanacak olması oyunun hanesine büyük bir artı yazıyor. **-Ömer**







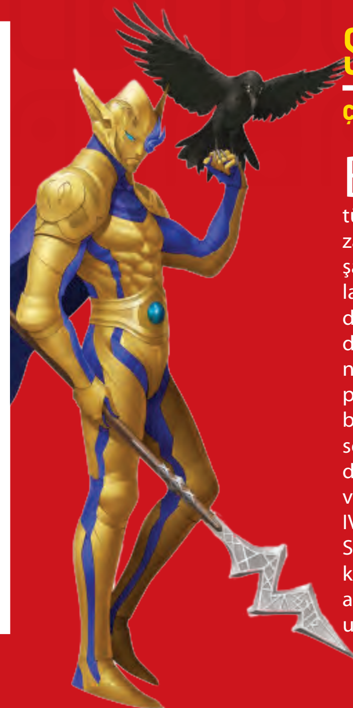
ULTRA STREET FIGHTER 2: FINAL CHALLENGERS

ÇIKIŞ TARİHİ: 2017

SF5 beklerken sürpriz şekilde duyurulan Final Challengers, SF2'nin 7. geliştirmesi oluyor. Sunduğu yenilikler ise oynanabilir Evil Ryu ve Violent Ken karakterleri, rakibe beraber dalabildiğimiz Dramatic Battle modu ve de klasik ya da Udon Comics tarafından çizilen grafikleri kullanabilme şansı. Karakter sesleri, ses efektleri falan da 94'ten beri ilk kez yeniden kaydedilmiş. Oni karakterin ve first person modunun da olacağı dedikoduları var ama göreceğiz. Tabii 25 yıldır SF2 oynamaktan sıkılmadıysanız... **-Emre S.**







SHIN MEGAMI TENSEI

ÇIKIŞ TARİHİ: Belirsiz

Belki Switch için henüz Pokémon göremedik ama onun karanlık türdeşi SMT serisinin konsolumuza arz-ı endam eyleyecek olması şahsen benim gibi serinin hayranlarına şimdiden parti verdirtmiş durumda. Henüz ne olacağı belli değil, yalnızca çok sevdiğimiz ecinnilerimizin yüksek çözünürlüklü, parlak gözlü bir şekilde kameraya baktığı; anlamı olmasa da seriyi sevenleri mest eden bir video gördük. SMT'nin 25. yılı olması şerefine ve videonun başında SMT I, II, III, IV yazmasından mütevellit belki SMT V olabilir. Ama PS2'deki kült klasik Nocturne havası da fazlasıyla alınıyor. Bilemedim, bana ikisi de uyar valla :) **-Ömer**



1-2-SWITCH

ÇIKIŞ TARİHİ: 3 MART 2017

Switch'in, kontrolcülerinin kapasitesini göstermek için yapmış olduğu bir demo gibi görebiliriz 1-2 Switch'i. Aslında eline bir Joy-Con alarak bir arkadaşınla karşılıklı olarak oynadığın mini oyunlardan ibaret. Bunların içinde düelloyu andıran tuşa daha hızlı basmaya dayalı refleks oyunlarından masa tenisi hissi veren yapımlara dek birkaç farklı deneyimin bulunacağı gösterildi. Hatta aralarında süt sağma oyunu bile var. İşin ilginç yanıysa oyunun demo olarak değil ayrıyeten satılacak olması ve ciddi ciddi 50 dolarlık bir fiyatı bulunuyor. Partiler için yapıldığı belli ve Joy-Con'ların hassasiyetini de ilk elden ölçme fırsatı veren yegâne yapım olacak bu. Karşılıklı oynanması da Switch'te ortaya konmaya çalışılan sosyallik açılımını en iyi destekleyen yapım kılacaktır 1-2 Switch'i. Elinize bir Joy-Con aldığınızda ilk deneyeceğiniz oyun olabilir. **-Tarık**



ARMS

ÇIKIŞ TARİHİ: Bahar 2017

Tek bir özelliğe yüklenip sonradan kolayca unutulup gidecek bir oyun gibi duruyor Arms dışarıdan. Ama bundan fazlasını da vaat edebilir. Nasıl mı? Arms klasik yapıda bir dövüş oyunu arkadaşlar. Bir adet ringdeki iki dövüşçüyü omuz kamerasından görerek oynuyorsunuz. Olay Switch'in Joy-Con'larının devreye girmesiyle şenleniyor. İki elde iki yumruk gibi kullandığımız kontrolcüleri kullanarak ucunda devasa boks eldivenleri takılı, uzayabilen kollarla rakibimize vurmaya çalışıyoruz. Mevzu bu denli basit olsa da hareket algılamaya dayalı kontroller becerinin ön plana çıkacağı bir oynanış sunacak. Tıpkı Rocket League gibi yani. Rengârenk dövüşçülerin farklı farklı modifiye edilebilecek yumrukları mevcut olmakla birlikte, sadece 5 dövüşçü olması şimdilik az gibi. Oyun bölünmüş ekranda, karşılıklı iki konsolla veya çevrimiçi olarak oynanabilecek. Düzenli ek içerikle beslenirse keyifli olabilir. **-Eren E.**



DRAGON QUEST'LER (X, XI, HEROES 1 & 2)

ÇIKIŞ TARİHİ: 2017

Bayramım olsun bugün, tam 4 farklı Dragon Quest birden Switch'e duyuruldu! DQX daha önce Wii ve PC için çıksa da Batı'ya hiç gelmemişti, umarız Switch versiyonuyla birlikte gelir. Serinin en yeni oyunu olan XI de Switch'e geliyor ki hiç sevmediğim DVO türünü bırakıp klasik tek kişilik DQ moduna döndüğü için onu özellikle bekliyorum. Yeni bir DQ macerasına atılmayalı hayli uzun zaman oldu çünkü. Hatırı sayılır bir başarı elde eden Heroes oyunları da toplu bir paket olarak konsolda yerini alacak, eşimle uzun saatler boyunca Slime keseceğiz anlaşılan. Heroes'lar Batı'da varlar zaten, X ve XI de Batı'ya duyurulursa benim resmi olarak Switch alacağım anlamına gelecek, heyecanla bekliyoruz. Yalnız o değil de Switch'in oyun arşivi ciddi şekilde SNES'in ilk dönemine benziyor, hadi hayırlısı. **-Emre S.**



MARIO KART 8 DELUXE

ÇIKIŞ TARİHİ: 28 NİSAN 2017

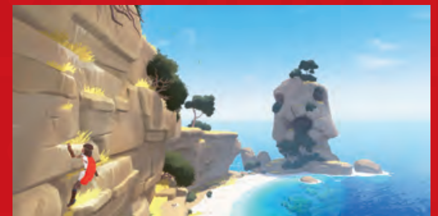
Kim iyi bir Go-Kart oyununa hayır diyebilir ki? Yeni bir Nintendo konsolu da tabii ki onsuz yapamazdı. Wii U'daki Mario Kart 8'in geliştirilmiş hali olan Deluxe, Switch TV'ye bağlıyken 1080p çalışacak, eski versiyonun tüm DLC'lerini, pist ve karakterlerini içererek, 8 kişiye kadar da ağdan oynanabilecek. Balon patlatmacalı yeni bir modun yanı sıra ekranı ikiye bölerek arkadaşınızla kapışabileceksiniz. Oyunda Splatoon karakterleri, Bowser Jr. ve King Boo gibi tanıdık yüzleri de göreceğiz. 3 yeni pist ise bu keyifli Go-Kart oyununa farklı heyecanlar katmak için hazır ve nazır olacak. **-Eren E.**



PROJECT OCTOPATH TRAVELER

ÇIKIŞ TARİHİ: Belirsiz

Ah Square ah! Neden şöyle yetenekli ekiplerini en ulaşılmaz, en bilinmez oyunlarına saklarsın ki? Adından hiçbir şey anlamadığımız bu yeni J-RYO'nun başında uzun yıllar boyunca Final Fantasy ve Bravely Default serilerinde çalışmış Hiroshi Minagawa ve çizimlerine ölüp bittiğim Akihiko Yoshida abileri görüyoruz. Klasik sıra tabanlı bir oynanışı olan oyunun masalsı görselleri ve oldukça geniş olacağını tahmin ettiğim dünyası şimdiden iştahımı kabarttı. Ama çıkması 2018'i bulacaktır diye düşünüyorum. Çıktığında zaten elimden kurtulamayacak kendisi. Octopath şimdilik Switch'e özel gözükmekte. **-Eren E.**



RIME

ÇIKIŞ TARİHİ: 2017

Deadlight'ın yapımcısı TequilaWorks'ün neredeyse 5 yıldır yapım aşamasındaki oyunu Rime, ilk bakışta akla The Last Journey'yi ve biraz da The Legend of Zelda'yı getiriyor. Bunun sebebi tıpkı onlar gibi gerçekçiliği çok önemsemeyen stilize bir grafik yapısı oluşu. Oynayış açısından bakarsak aslında Journey'e daha yakın olan oyun, gerçek zamanlı gün döngüsünün de bulunduğu bir platform-bulmaca. Başlangıçta Microsoft'a teklif edilen ama sonra anlaşmazlıklar sonucu Sony'e geçen yapım geçtiğimiz yıl konsola özel olmaktan kurtuldu ve Switch'e de geleceği açıklandı. Oldukça güzel görünen bulmaca ögeleri ve grafik yapısı onu Switch için hem uygun hem de merakla beklenen bir oyun kılıyor. **-Tarık**



BU AY *Ne oldu?*

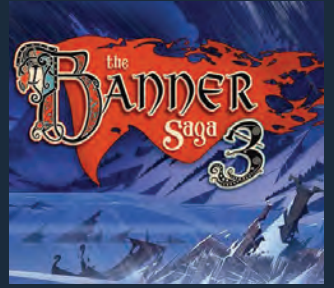
YENİ BAŞLANGIÇLAR İÇİN OCAK AYINDAN DAHA İYİSİ OLAMAZ. OYUN YAPIMCILARI DA BUNUN FARKINDA OLACAK Kİ BOL BOL YENİ OYUN DUYURUSU GELDİ GEÇTİĞİMİZ AY. BİR YANDAN BEKLEDİĞİMİZ OYUNLARIN NE ZAMAN ÇIKACAĞINI BİLMİYOR, BİR YANDAN ELİMİZDEKİ AZICIK BİLGİYLE NELERİ GÖZLEMEK GEREKTİĞİNE KARAR VERMEYE ÇALIŞIYORUZ. 2016'NIN SON İZLERİ DE SİLİNİP GİTTİ VE HER ALANDA DAHA İYİ BİR YILI BEKLEMEYE BAŞLADIK. HA BİR DE DONMAMAYA ÇALIŞTIK TABİİ.

TARIK KAPLAN



1 Platinum Games tarafından yapılan ve Xbox One'a özel olarak çıkacak olan **Scalebound iptal edildi**. Hayır epey de meraklıydık oyunla ilgili, Onur gaza gelmişti, totemler yapılmıştı... Xbox One'ı kim kurtaracak şimdi?!

2 **Deus Ex: Mankind Divided**'ın ön siparişle gelen içerikleri ücretsiz hale getirildi. İçerisinde mikro ödemelerin olduğu tek kişilik bir oyun olan Mankind Divided için böyle bir jest yapılması hoş ama bu karar bir yandan da ön sipariş kavramının gereksizliğini daha da vurguluyor gibi.



3 **The Banner Saga 3** resmi olarak duyuruldu! Üçleme olacak serinin son oyunu 200 bin dolarlık bir hedefle **Kickstarter kampanyası** açtı, şu satırları yazdığım sırada hedefine ulaşmak üzereydi. Ayrıca **Journey**'nin yapımcı stüdyosu **Thatgamecompany** de yeni oyununu bu yıl içerisinde duyuracak ve çıkaracakmış.



4 Ubisoft, **DJ Hero** ve **Guitar Hero Live**'ın yapımcısı **FreeStyleGames**'i bünyesine kattı. Tarz olarak epey uyuştukları düşünülürse bol ritimli güzel projeler görebiliriz ileride sanırım! **Warner Bros.** da boş durmadı, Disney Infinity'lerin yapımcısı **Avalanche Studios**'u satın aldı.



5 Yalnızca iOS için çıkış yapmış ve ilk haftasında 37 milyon indirme almış olan **Super Mario Run** sonunda Android platformuna da geliyor.

6 Harika tema parkı yapma oyunu Planet Coaster'ın yapımcısı **Frontier, Atari**'yi dava ediyor. Sebepse RollerCoaster Tycoon 3'ün de yapımcısı olan firmanın çalışanlarına maaşlarının ödenmemiş olması. **2.2 milyon dolar**ın gündemde olduğu dava nasıl sonuçlanacak diye patlamış mısırla izliyoruz.

7 Tetsuya Nomura **Kingdom Hearts III** ve **Final Fantasy VII Remake**'in daha gidecek epey yolu olduğunu söyledi. Bu yıl daha fazla materyal görme hayallerimiz hâlâ canlı olsa da, çıkış tarihini yakın zamanda görmeyi beklemeyelim iyisi mi...





8 Gene Frontier'ın yaptığı ve en iyi uzay simülasyonlarından biri olan **Elite: Dangerous**'ta sonunda uzaylılar bulundu! Uzun zamandır kalıntıları ve ipuçları görüldükten sonra bir oyuncu kanlı canlı bir uzay gemisiyle temas kurmayı başardı. Uzayda yaşam bulmuş gibi sevindik vallahi.

9 Microsoft'un Xbox One ve Windows 10 arasındaki güzel bağı **çapraz oynama**, **Gears of War 4** için de açıldı. Öte yandan Xbox'ın başındaki isim Mike Spencer da bu özelliğin daha da yaygınlaşmasını umduğunu dile getirdi. Güzel uygulamalar yaygınlaşsın tabii ama oyunlar da iptal olmasın olur mu **Spencer**?



10 **ModDB** ve **IndieDB** siteleri 2016'nın en iyi modlarını ve bağımsız oyunlarını seçti. Kararlar otpluluk oylamasına göre alındı ve ModDB'nin birincisi **STALKER: Call of Chernoybl** modu olurken, IndieDB 2016'nın en iyi bağımsız oyununu **RimWorld** olarak belirledi. Tam listeleri merak ederseniz şuradalar: ***tinyurl.com/ogz-112-oduller***



11 Mobile çıkan (yüzbinlerce) Final Fantasy oyunundan biri olan **Mobius Final Fantasy**, 4k çözünürlük desteğiyle **7 Şubat'ta Steam** aracılığıyla PC'ye gelecek. Ayrıca FF 7 Remake için kullanılan **Cloud** modeli de oyunda yer alacakmış. Güzel bir portla gelir diye umuyoruz.

12 Microsoft, **Windows 10**'a yeni güncellemede **Oyun Modu** denen ve oyunlarda FPS artışı sağlayacak bir mod ekleyeceğini duyurdu. Mantık, oyun modu aktive edildiğinde işlemci ve grafik kartının aktif **oyun performansını** öncelikli hale getirmesi. Ne kadar etkili olacak göreceğiz.



13 **The Sims 4**'ün çıkışının üzerinden 2 yıl geçti ama sonunda oyuna bedava bir güncellemeyle çocuklar eklendi. Hayır çıkışında olmaması zaten çok absürt bir durumdu, bir de üzerine 2 yıl beklemesi... Hiç eklenmemesinden iyidir tabii.

14 Obsidian'dan müjdeli haber var: **Pillars of Eternity 2: Deadfire** duyuruldu! İlk oyunun kaldığı yerden devam edecek olan PoE 2, "Fig" adındaki bağış sitesi üzerinden de bir **bağış kampanyası**yla 1.1 milyon dolar para toplamayı hedefliyor ve ilk günden istediği miktarı topladı, ekstralara koşuyor!



15 İşte bunlar görmek istediğimiz hareketler! **Marvel, Square Enix**'le anlaştı ve **Avengers Project**'i duyurdu! Marvel sinematik evrende yaptığı şeyi oyunlarda da yapmak istiyor gibi ve bu konuda Square'le anlaşması bir yana, oyunları da yeni Tomb Raider'ların yapımcısı **Crystal Dynamics** üstlenecek! Heyecanlanmamak elde mi?!

16 Işıkları kısın ve mumları yakın, yeni **World of Darkness** oyunu geliyor! Paradox, **Cyanide Studios**'la anlaşarak **Werewolf: The Apocalypse** için yeni bir video oyunu yapmaya başladığını açıkladı. Kazıkları kaldırıp gümüş mermileri çıkaralım!

17 Epic Games'in kurucusu **Tim Sweeney**, Oyun Geliştiricileri Konferansı'nda **Yaşam Boyu Başarı Ödülü** alacak. Bu prestijli ödülün önceki sahipleri arasında W. Wright, S. Meier, H. Kojima, H. Sakaguchi gibi epey ağır toplar bulunuyor. Tebrikler Sweeney!



CRYTEK MUAMMASI

"Pelerin kullanımda"

TARIK KAPLAN

Son haftalarda oyun dünyasını takip ettiyseniz Crytek hakkında bir sürü şey yazılıp çizildiğini görmüşsünüzdür. O kadar farklı şeyler çıktı, o kadar farklı şekillerde lanse edildi ki bir noktada herkesin kafası ister istemez karışmaya başladı. İlginç bir şekilde karalama kampanyaları bile görüldü bu haberler arasında ki, anlayamıyorum bu tarz haberlerin sebebini gerçekten. Neyse, biz olayın aslına inelim şimdi.

Olaylar Crytek'in 20 Aralık'ta dünya genelindeki 7 stüdyosundan 3'ünü kapatmasıyla gündeme gelse de, bundan bir hafta öncesinde söylentiler yayılmaya başlamıştı. Crytek'e ait stüdyolarda çalışanların maaşlarını 3 aydan uzun zamandır alamadıkları, imgur'daki anonim bir resimle ortaya çıkarak yayıldı ve stüdyonun maddi açıdan sıkıntılı günler geçirdiği ortaya çıktı. Tabii ki bu olayın ortaya çıkmasıyla akıllara

MADDİ AÇIDAN SIKINTILI GÜNLER GEÇİREN CRYTEK, BU "CRYSIS'İ" KÜÇÜLEREK ATLATMAYI UMUYOR.

Crytek'in 2014'te yaşadığı önceki kriz gelecekti hemen. O zaman da çalışanların maaşları zamanında ödenememiş, sonundaysa Crytek'in İngiltere stüdyosu Deep Silver'a satılmış, Kuzey Amerika'daki stüdyosu kapanmış ve Amazon da CryEngine'i temel alan yeni Lumberjack oyun motoru için firmayla el sıkışarak krizi kurtarmıştı. Maddi sıkıntıların yinelenmesi firmanın elini bir kez daha benzer bir satış için bağladı.

Maaş olayının ortaya çıkışından bir hafta sonra resmi bir açıklamayla Crytek'in oyun yapımına odaklanacağı ve bir dizi değişimden geçeceği duyuruldu ve merkez stüdyo olan Frankfurt ve Kiev dışındaki stüdyoların kapatılacağı açıklandı. Bu akıllara İstanbul ofisinin de kapatılacağını getirse de durum bu değil, İstanbul ofisi firmanın açık kalan 3 stüdyosundan biri. Ama krizi çözmek için daralma politikası uygulamak yeterli değildi ki ekstra bir adım daha atıldı: Firmanın oldukça sevilen oynaması ücretsiz oyunlarından *Warface*'in Kuzey Amerika ve Avrupa'daki yayın hakları, ülkemizde çok bilinmese de geniş bir oyuncu kitlesi olan *Armored Warfare*, *Revelation Online* ve *Skyforge* gibi oyunların yayıncılığını yapan Rus firması My.com'a satıldı.

Firma hakkında yakın zamanda ortaya atılan bir diğer iddiaysa bizzat Başbakan Binali Yıldırım'ın ağzından çıktığı için çok yankı bulsa da doğruluğu tartışılır nitelikte. Türkiye'nin 500 Büyük Hizmet İhracatçısı ödül töreninde "Almanya'da yaşayan ve dünyadaki oyunların liste başını yapan Giresun'lu bir delikanlı"nın Türkiye'ye gelip yatırım yapacağını ve öngördüğü yatırımın da 500 milyon dolar olduğunu söyledi. Bahsettiği kişi(ler)in Crytek'in kurucuları olan Giresunlu Yerli Kardeşler olduğu kesin, fakat bu yatırım firma tarafından doğrulanmadı. Mevcut maddi sıkıntıların aşılıp stüdyonun düzlüğe çıkışının ardından yatırım iddiaları yeniden gündeme gelebilir belki ama şimdilik çok olası görünmüyor bu ihtimal.

Crytek'in özüne dönüyor olması bence sevindirici bir durum. Teknolojinin sınırlarını zorlamayı seven ve bunu hakkıyla yapan bir oluşum olarak piyasada yer alan Yerli Kardeşler'in daha parlak günlerini göreceğimizi umuyorum. Umarım ülkemizin oyun dünyasındaki en büyük değerlerinden biri olarak kalmaya da daha uzun yıllar devam ederler.



GABE NEWELL'A SORUN!

Kaynağından sıcacık spekülasyon malzemeleri

TARIK KAPLAN

Baştan söyleyeyim, *Half-Life 3*'ün geleceği kesinleşmedi. Şimdi dağılabiliriz. Valve'ın CEO'su Gabe Newell, ya da oyuncuların onu tanıdığı adıyla Lord GabeN, 17 Ocak'ta internetin en ilginç ve geniş alemlerinden biri olan reddit'te bir AMA (bana istediğinizi sorun) etkinliği düzenledi. Steam politikalarından ve gelecek planlarından, yapımda olan ve yapılması düşünülen oyunlara dek pek çok soruyu... yanıtsız bıraktı aslına bakarsanız. Ama oldukça önemli cevapları da oldu bu konularla ilgili. Toplamda 2 saat civarı süren soru cevap seansından neler öğrendiğimize bir bakalım.

En merak edilenden başlayalım: *Half-Life 3*'ün iptal edildiği yönündeki dedikodular sorulduğunda "3 rakamı ağza alınmamalı. Şahsen internetteki söyleyeni belirsiz her iddiaya inanıyorum" diyerek arada bıraktı bizleri. Bu konudaki sorulara direkt cevap vermesini zaten beklemediğimizden şaşırmadık, o ayrı. Diğer konulardaysa daha açıktı. Mesela *Half-Life* ve *Portal*'la aynı evrende geçecek yeni oyunlar yapılma ihtimali olup olmadığı sorulduğunda "Evet, var" yanıtı verdi. Valve, Steam'e sırtını yaslayıp oyun yapımından elini ayağını tamamen çekmiş değil anlayacağınız.

Steam'le ilgili sorularda daha açık ve ayrıntılı yanıtlar alındı. Şirketin gelecek planlarındaki önceliğin *yeni deneyimler yaratmak olduğunu ve bu konuda donanım işine girmelerinin çok işlerine yaradığını* belirten Newell, yapay zekâ üzerinde de çalışmayı düşündüklerini söyledi. Son zamanlarda sıkça gündeme gelen sansürsüz ve pornografik içerikli oyunların Steam'de yayınlanma ihtimaliyle ilgili soru da, cevapladığı önemli konulardandı. Kesin bir yanıt olmasa da bunun için iki şeyin çözülmesi gerektiğini; bunlardan birinin Steam'in yayıncılara karışmaması, diğerinin oyuncuların istedikleri içeriğe ulaşıp istemediklerini filtreleyebilecekleri bir platform olması gerektiğini söyledi. Steam'in en zayıf bulduğu yönünün müşteriyle iletişim olduğunu ve bu konuda kendilerini geliştirmek için çalıştıklarını da ekledi.

Valve'ın tüm oyunlarında Source 2 motorunun kullanılmasını istediği bilgisinin yanında, henüz duyurulmamış bazı projeler için de Source 2 kullandıklarından bahsetti PC oyunculuğunun zirvedeki ismi. Aynı zamanda motoru topluluğa da bedava olarak sunmaya devam etmek istiyorlarmış. Valve'ın oyunları ve projeleri konusundaki ağzı sıkılığına da iki geçerli gerekçe sundu GabeN. Karar alma mekanizmalarının diğer firmalara göre daha "duruma göre" şekillendiğini ve oyunculara sunamayacakları bir şeyi göstermenin paralarını ve zamanlarını boşa harcamak olacağını, bunu da kesinlikle yapmayacaklarını söyledi. Bir diğer sebep de ortaya çıkan ürünler üzerinden kendilerini anlatmak istemeleriymiş. "Lafa değil icraata bakıyorum" demenin nazik şekli yani.

Newell giderek daha ketum bir adama dönüşüyor. Ama bazı umutlarımızın kurumasına da izin vermiyor. Valve'ın hâlâ oyun yapımında aktif rol alacağını bilmek güzel mesela. Ha bu arada, Gabe bey Valve oyunları arasında en çok *Portal 2*'yi seviyormuş. Şimdi gel de sevme bu adamı...

O NİYE ÖYLE OLDU? BU NİYE BÖYLE OLDU?

Geçtiğimiz ay, neredeyse tüm dergi yazarlarının bir araya gelerek yılın oyunlarını tartışması aklımıza ilginç bir soru da getirdi. Özellikle ödüle layık tek bir oyun olduğu konusunda anlaşmaya varamadığımız 2016 gibi bir yılda, bir yapımı ödüllendirmeye çalışırken sık sık "en iyi oyun" ödülünün hangi kriterlere göre verilmesi gerektiğini düşündük. Tek bir şeyi yeterince iyi yapmak yeterli miydi mesela, yoksa fazlası mı gerekliydi? Tartışmalar uzun ve sonuçsuzdu ama boşuna değildi. Yılın oyunları tartışmasının dağınık bir kolajı niteliğindeki "O Niye Öyle Oldu"ya hoş geldiniz.

AYIN KONUSU: Yılın Oyunu Nasıl Değerlendirilmeli?
AYIN TARTIŞMACILARI: OGZ YAZARLARI

[NOT: BURADAKİ KONUŞMALAR UZUN TARTIŞMALARIN ARASINDAN TOPLANMIŞ OLUP DEVAMLILIĞI AŞAĞIDAKİ GİBİ GELİŞMEMİŞTİR.**]**

ONUR: Bizim oyun sektöründe belli alışkanlıklarımız var, belli kriterlerimiz var tamam. Mesela oyunların bir anlatım aracı olarak yeri ve potansiyeli, eğlence sektörü içinde gerçekten çok büyük ve biz buna çok dikkat ediyoruz. Lakin oyunlar illa bir anlatım aracı olmak zorunda da değil, her oyun güzel hikâyesi olsun diye kasınca daha güzelleşmiyor, ben eminim kimileri bu yüzden olabileceğinden daha azı olarak konuldu önümüze. DOOM da onlardan biri. Oyunun vurucu olması gerekmiyor (no pun intended), duygusal olması da gerekmiyor. Bu oyun bir anlatım aracı ya da oyunların olabileceği başka bir şey olmaya kasmıyor, tek kişilik senaryoda olmak istediğini olmak konusunda çok çok başarılı. Bence bazen bunun yetebilmesi gerekiyor. Çünkü diğer türlü bir seçim becerimizi iyi hikâyeye kısıtlamış oluyoruz. Bence sürekli adam vurduğumuz oyunlara de verebilmeliyiz bu tarz ödülleri, eğer yapmak istediklerini hakkıyla becerebiliyorlarsa. Önceki senelerde TW3 ile GTA V seçmişiz mesela, canı-gönülden, hala çatır çutur oynanıyorlar. Biri bitmek bilmeyen anlamlı bir içeriğe sahip, öbürü de sürekli bedava içerik güncellemesi alıyor. O yüzden "oyun ömrü" kıstası da bence gayet mantıklı.

ÖMER: DOOM yılın oyunu olmamalı bence ki bunun sebebi multisinin kötü olması değil. Evet taş gibi oynanışı, düşmanları, bölüm tasarımları vardı, büyük keyif aldım şahsen ama 2016'da dümdüz ilerleyip adam vurduğumuz bir oyuna da vermeyelim ya yılın oyunu ödülünü. Overwatch'ta da sebeplerim benzer. Çok yaratıcı karakterler ve yetenekler, çok akıcı oynanış ama dümdüz oyun diğer taraftan. Mesela Dishonored 2'nin yaptığı onca güzel şeye hakaret gibi geliyor bu ikisinden birini seçmek.

M. İHSAN: Dishonored 2 çıkan onca koca yamaya rağmen düzelmedi. Portu tam bir keşmekeş. Arkham Knight 2 vakası kısacası, o birinci olamaz derim. Çok iyi mekanikleri ve mimarisi olabilir, ama PC oyuncularının %90'ı için çalışmadıktan sonra neye yarar?

ONUR: Valla bir gururlu bir PC Master Race üyesi olarak ırkımın yüce amacına ihanet ediyor gibi duracağım belki ama Dishonored 2'yi, PC portu kötü diye seçmemek şeklinde bakmamalıyız diye gireyim ben lafa. Hikâyesi de özellikle sunum olarak çok iyiydi. Ayrıca hayatımda yazımı Uncharted kadar klişe bir oyun serisi görmedim onu da belirteyim.

EGE: (Uncharted 4 için) Oyunda sadece yarım dakika geçirdiğimiz odalardaki detaylar dahi inanılmazdı. Bu kadar özenli, bu kadar kaliteli bir prodüksiyon görmedim hayatımda. Belki oynanış olarak bir yenilik katmıyordu ama bugüne kadar oynadığım en büyük prodüksiyondu ve bu değeri boş da değildi. Şahane bir atmosfer sunuyordu.

KENDİSİNİ YÜZLERCE SAAT OYNATMASI GEREKEN BİR OYUNUN İÇERİĞİNE AZ DEMEK BANA BİRAZ SAÇMA GELİYOR.
-ALİ

THE WITCHER 3 GİBİ YUMRUĞUNU MASAYA VURAN OYUN OLMADIĞI SÜRECE YILIN OYUNU SEÇMEYECEK MİYİZ O ZAMAN? -ÖMER

ESER: (Oyunlardaki hatalar üzerine) Bir oyunu yılın oyunu kıvamından çıkaracak olacak şey (Dark Souls 3'teki) poise mudur mesela? Ya da ilk çıktığında mevcut olan ufak tefek bugları mıdır? O zaman hangi oyunu nereye yerleştireceğiz ki? Overwatch bug'sız, sorunsuz, muhteşem, 10'a 10'luk bir oyun mu? Hiç de değil, her Blizzard oyununda olduğu gibi bug'lar, glitch'ler elbette mevcut ama her iki oyun da (Overwatch ve Dark Souls 3) bunları yamalarla düzeltme azmini gösteriyor en azından.

CAN: Yılın Oyunu kavramından çıkacak olan şey poise ya da bug'lar değil tabii öncelikli olarak ama hepsi birlikte değerlendirmenin bir parçası yine de. Yani mesela söz konusu Dishonored 2 olsa bu sefer "optimizasyon sorunları" olacaktı bu konuştuğumuz. Overwatch'ta benzer şekilde çıktığında 60 tick desteği olmaması vb. şeyleri konuşabilirdik. Hepsinden öte benim Dark Souls 3'ü aday göstermeme sebebim "yeni hissettirmemesi" ama.

ÖMER: The Witcher 3 gibi yumruğunu masaya vuran oyun olmadığı sürece yılın oyunu seçmeyeceğiz o zaman. Bu itici bir şey bana kalırsa. (AAA olmak zorunda mı? sorusuna) AAA'lerden gidelim abi. Kapitalist gibi konuşacağım ama çok fazla şey sunan, büyük prodüksiyonlu yapımlardansa belli konulara odaklanmış, kısa ve değerli tecrübe sunan bağımsız yapımlar seçmek oyunculuğun gelişip geldiği modern hali hiçe saymak gibi oluyor biraz.

ERİM: "Oyunculuğun gelişip geldiği modern yer" dediğin eğer aralarından Yılın Oyunu seçebileceğimiz bir tane bile kaliteli oyun bırakmayan korkunç bir endüstriyel yaratıcılık katliamı ise, ben pek katılamıyorum - hem de bunu açık açık kapitalizme inanan biri olarak söylüyorum. Oyun dünyası da Uncharted falan hakkında heyecanlanmaya devam etsin. Seneye de "Bu artık Nathan'in son görevi! Yok yok, valla bu sefer son görevi!" deyip sonraki seneye "NATE IS BACK FOR ONE LAST MISSION" diye çıkarlar piyasaya. Oynanış olarak da tırmanma, ateş etme ve zıplama gibi çığır açan mekanikler getirirler her zamanki gibi, biz de bu kanseri körükleyen binlerce yayın arasından biri oluruz.

EREN E: Bu arada gerçekten kriterimiz yenilik midir? Kaldı ki Dark Souls 3'ün hızlanan oynanışı, silahların görselliği, yeni multiplayer türleri ve artan eğlencesi, elden geçen kontrolleri, grafikleri (2 ve 3'ü yan yana koyun misal) bana gayet de güzel gelmişti. Dediğiniz gibi çok taze değildi belki ama var olan sistemler son derece mantıklı bir şekilde elden geçmişti. Bu doğru düzgünlüğü ve elle tutulur sağlamlıktaki final olma hissiyatı da bence seçilmesi için gayet geçerli sebepler. Bir de Overwatch diyoruz, örneğin daha önce bir League of Legends filan seçilmiş midir yılın oyunu acep? Seçmek makul müdür sizce de online arena oyununu?

ALİ: (Overwatch için) Nicelik yönünden uzun ömürlü, kendisini yüzlerce saat oynatan bir oyunun içeriğine az demek bana biraz saçma geliyor. Elbette ki UC4 veya bir başka oyun kadar içeriği olmayacak. Dengeli veya değil, sağlam mekaniklerle bu denli başarılı olması ve sınırlı oyun elementleriyle bu işi yapabilmesi bence takdiri hak ediyor. Bana göre yüz binlerce dolar bütçeli bir oyunun, en fazla 1 veya 2 kere yeniden oynanabilirliği olacak anlık sahne ve animasyonlarla "kalite" hissiyatı yaratmasındansa, içeriği sınırlı bir oyunun bu derece büyük bir etki yaratması daha etkileyici. Ciddi anlamda baktığımızda, niteliği yüksek olduğu için yılın oyunu seçilebilecek Dark Souls 3 veya Uncharted 4 zamanla unutulup gidecekken, Overwatch bu oyunlara göre çok çok daha uzun süre hayatta kalabilecek.



 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

Dünyaya yolladığın androidin işgalci robotları kesişini izleme keyfi!

EREN ERYÜREKLİ

NIER AUTOMATA

Robotların destanı



İlk *Nier* oyunu duygusal ve derinlikli hikâyesi, müzikleri ve birbirinden farklı bir sürü finali ile unutulmaz bir yer edinmişti zihinlerde. Edinmişti edinmesine de çok da geniş kitlelere ulaşamamıştı maalesef. İlginçtir, ilk *Nier, Drakengard* serisinin bir yan oyunu niteliği taşıyor ve hikâyesini ilk *Drakengard* oyununun 5. finalinden itibaren devam ettiriyordu. *Automata*'ysa ilk *Nier* oyunun 4. finalinden alıyor konuyu ve kalan insanlığın robotlara karşı olan savaşına odaklanıyor. Serinin devam etmesi durumunda sonsuz bir döngüye girebilir bu hikâye örgüsü yani. Kısaca olayın ne olduğuna değinmek gerekirse; *Nier*'in sonundan devam eden oyunda insanlık aya kaçmıştır ve dünyayı istila eden makinelerle savaşmak üzere dünyaya YoRHa adı verilen androidler yollamışlardır. Bu robotlar dünyanın yörüngesindeki bir keşif aracından kontrol edilmektedir. Tabii ki bundan çok daha fazlası var oyunda ve öncesinde ama tüm külliyata girmeden olayları en basit haliyle böyle özetlemek giriş seviyesi için yeterli olur sanırım.

YoRHa No. 2 Model B, ya da kısaca "2B" isimli dişi bir androidi yöneteceğimiz oyundaki yardımcılarımız ise 9S ve A2 ismindeki robotlar olacak. Buna karşın hikâyede ilerledikçe daha fazla oynanabilir karakterin de açılacağı söyleniyor. Oyun elementleri çoğunlukla ilk *Nier*'de olduğu gibi aksiyon üzerine kuruluyken açık dünya yapısı ve rol yapma elementleri de yer alacak *Automata*'da. Yapımcı ekip epeyce tutkulu bir biçimde çalışıyor ve ilk oyunda neyi eksik buldularsa (fanların ve kritiklerin görüşlerini de dikkate alarak) ona yoğunlaşıp sıkı bir aksiyon RYO çıkarmaya gayret ediyorlar.

Oyunun son çıkan demosunu deneme şansı bulunca 60 fps oranından düşmeden ve görsel sadeliğini karmaşık aksiyon sahnelerinde de koruyabilen başarılı bir yapımla karşılaştım. İlk oyunun açık dünyaya daha çok önem veren oynanışı burada biraz daha *Devil May Cry* tarzı bölümlere dönüşmüş olsa da bu yapımın çok daha konsantre ve yüksek tempolu akmasını sağlayacak gibi görünüyor. Tabii bu tüm oyun öyle demek değil, açık dünyada geçen kısımlar da bizim tarafımızdan keşfedilmeyi bekliyor olacak. Platinum Games'in alamet-i farikası olan yüksek oktanlı boss savaşlarıysa yine yerli yerinde. Özellikle demoda önce baştan aşağı gezdiğimiz petrol platformunun sonradan bir boss'a dönüşmesi çok iyi düşünülüp oyuna yansıtılmıştı. Temiz tepki süreleri ve neyin ne olduğunun anlaşılır olması da aksiyon sahnelerinde karakterinizin kaybolmasının önüne geçmiş(sözüm sana FF XV). Buna benzer yaratıcı bölüm ve düşmanlar belli bir aralıkta karşımıza çıkarsa sadece aksiyonuyla dâhi oyuncuyu peşine takıp sürükleyecek bir oyun gelir önümüze.

Nier'i bazı yerlerde *NieR* olarak da görebilirsiniz bu arada, zira Japonya'da oyunun adı böyle yazılıyor. Japonya'da 23 Şubat'ta çıkacak oyunun batı versiyonuysa 10 Mart'ta gelecek. Öncesinde hikâyesini yakalamak isterseniz PS3'ünüzün tozunu silip ilk *Nier*'e de dalabilir ve heyecanı doruk noktasına çıkarabilirsiniz çünkü *Automata* *o* heyecana değecek hızda geliyor!

TÜR: Aksiyon / RYO **YAPIM:** Platinum Games **DAĞITIM:** Square Enix **PLATFORM:** PS4 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 10 Mart 2017

TÜR: Aksiyon / Survival / DVO **YAPIM:** Battlestate **DAĞITIM:** Battlestate **PLATFORM:** PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

ESCAPE FROM TARKOV





Daha önce adını duydunuz mu bilmiyorum ama bu oyunun vaat ettikleri, *Star Citizen*'ın bilim-kurgu/uzay keşfi temasındaki vaatlerini hayatta kalma - aksiyon teması için veriyor diyebiliriz. Bir FPS oyunu olacak *Escape from Tarkov ama* istendiğinde üçüncü şahıs kamerasına da geçebileceğiz. Battlestate adlı Rus yapımcı firmanın elinden çıkacak oyun, *Stalker*'ı, *The Division*'ı ve *DayZ*'yi aynı potada eritmeyi başarıyor ve bunun üzerine kendi kişiliğini de koyabilecek kadar öznel yanları var. Neler yapabileceğinizi şöyle bir sıralarsam bu dediklerim daha anlaşılır olacak sanırım: Oyun açık dünya yapısında ve etraftan topladığınız yiyecek/içecek/eşya ve giysilerle dolu. Bir hikâyesi mevcut ve bu hikâyeyi takip ederken de dünyayı keşfediyor, bulmacalar çözüyor, gizli odalar da bulabiliyorsunuz. Hayatta kalmaya çalışırken hastalıklarla ve açlıkla boğuşuyor, bir yandan yağmacılarla kapışıyorsunuz. Silahlarınızı modifiye etmek için pek çok seçeneğiniz var ve bu geliştirmeler oyunun gelişmiş fizik motoru sayesinde ciddi etkiler yaratıyor. Mermilerin her biri farklı yüzeylere farklı etkilerde bulunuyor, sekebiliyor veya delip geçebiliyor örneğin. Ses ve atmosfer oluşturma açısından gerçekten başarılı olduğunu da eklemeli. Görevler genel olarak oyunun adından da anlaşılabileceği gibi belli bölgelerden kaçmak üzerine kurulu ama bu kolay olmayacak. Oyunda kendi birliklerinizi de kurabiliyorsunuz ve 14 kişiye kadar adamınız olabiliyor ayrıca. Kısa yerimde bahsetmek istediğim son özellik de arayüz tasarımı. Oldukça ayrıntılı bir envanter arayüzü olmasına karşın ana oyun ekranında ne nişangahınız, ne haritanız ne de mermi sayınızı gösteren bir gösterge var. Her şeyi kendiniz kontrol etmeli ve nişan alırken dikkatli olmalısınız yani. Pre-alfa aşamasındaki oyun ne zaman çıkar bilmiyoruz ama çıktığında yanı başında bekliyor olacağımız kesin. **-Tarık**

QUAKE: CHAMPIONS





TÜR: Arena FPS **YAPIM:** id Software **PLATFORM:** PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

Geçtiğimiz yıl *DOOM*'un, Old School bayrağını dikerek modern FPS oyunlarını sağa sola kışkışlamasını seyrettik zevkle. Epeydir sessiz olan ve ebeveyni **John Carmack**'in Oculus'a geçmesiyle boynu bükülen id Software, muazzam bir şevkle sahalara dönmüştü. Abisi *DOOM*'un başarısının ardından, bir tarzdan öbürüne sürüklenen küçük kardeş *Quake*'in yeniden görücüye çıkması da kaçınılmazdı. Lakin aynı stüdyoya iki benzer FPS fazlaydı. Neyse ki çimentosu *DOOM* kadar katı olmayan *Quake*, evrimleşmeye daha açıktı...

Görünüşe göre yaptığı tam da bu olmuş. *Overwatch*'un ortalığı kasıp kavurduğu, *Unreal Tournament*'ın meydanı boş bıraktığı şu günlerde, iki oyundan feyz alacak bir *Quake* gelmesi Bethesda cephesinde yapılan akıllıca bir hamle gibi duruyor. E3 tanıtımından anladığımız kadarıyla oyun birbirinden özellikleriyle ayrışan farklı karakterler içerecek. Bu noktada aklınıza *Overwatch* gelecektir. Lakin oynanış mekanikleri oradaki şekliyle tamamen karakter özellikleri üzerine de kurulmayacak gibi; zira gördüğümüz kısacık oynanış videosunda ciddi anlamda silah ve mekân ağırlıklı, çok da hızlı ve "üç boyutlu" çatışmalar var. Bu demek oluyor ki Champions, Bethesda'nın eSpor cephesindeki son büyük hamlesi olsa da tam anlamıyla *Overwatch*'a rakip olarak gelmiyor. Tahminimce id Software bu oyunla, CoD benzeri harala gürele multiplayer FPS oyunları ile *Overwatch* benzerleri arasında bir yere oturmaya çalışacak. Yani *Quake Champions*, aranın da arası bir tür yaratacak, diğer yandan daha bir renklenen tarzıyla Unreal'ın bıraktığı boşluğu doldurmayı da deneyecek gibi. **-Onur**


SANTA MUE

GHOST RECON WILDLANDS

"Düşmanla baş etmenin tek yolu, daha da büyük bir düşmandı; ölümü durdurmanın tek yolu, hayaletlerle işbirliği yapmaktı."

TUĞBEK ÖLEK

Şafağa birkaç saat var, uçsuz bucaksız tepelerin üzerinde ilerliyor helikopterimiz. Dört kişilik küçük bir helikopter bu, operasyonlarda kullandığımız UH-60'lara benzemiyor. İçerisinin darlığından olsa gerek, pilot hariç hepimiz dışarıda, helikopterin kenarında oturuyoruz. Güvenli değil elbette ama hem havadar hem de en azından manzaranın keyfini çıkarıyoruz... zifiri karanlıkta. Bolivya kırsalının bitmek bilmez tepeleri altımızdan bir bir kayıyor. Kim bilir ne tehlikeler gizli bu tepelerde? Kırsalın dört bir yanı kokain üretim tesisleri, kaçakçıların kullandığı pistler, kontrol noktaları ve hücre evleriyle dolu.

Namlularımızla sürekli tepeleri tarayıp bir yol kenarından, bir çatıdan gelecek RPG'lere karşı teyakkuzdayız demek isterdim. Ama dört acemiye yakışır şekilde yol boyunca birbirimize çeşitli şakalar, fıkralar, asker anıları anlatıyoruz. Dünya umrumuzda değil.

Aşağıda bir kartel konvoyu görüyoruz, büyükçe bir kamyon, önünde ve arkasında ağır makineli monte edilmiş iki arazi aracı. Bize destek veren Asilerden radyo mesajı geliyor:

"Kartelin konvoyu yiyecek taşıyor, ele geçirirseniz eğer masum köylüler için..."

-Ya isyankâr kardeşim göreve gidiyoruz zaten, işimiz var, şimdi olmaz başka zaman.
-Erzakları eğer isyan güçlerine ulaştırabilirseniz...
-Kardeş kime diyorum, pırpırla gidiyoruz zaten, her yer tarla değil mi? Ekin, biçin, yiyin ne güzel. İlla bize kurşun mu yediricen, over and out.

Konvoy gerimizde kalıyor, bulaşmadığımıza çok mutluyuz.

Uzaktan oldukça büyük bir kartel üssü belirmeye başlıyor; görev bölgemiz. Üssün içindeki bir kartel patronunu canlı ele geçirmemiz gerekiyor. Ama sessizce girip sessizce çıkamayacağımız kadar büyük bir üs. Korkarım bu görevimiz de gürültülü olacak. Yaklaştıkça daha da büyük gözüküyor gözüme. Ne radara yakalanmayacak kadar alçak, ne de yerden duyulmayacak kadar yüksek, saçma sapan bir irtifada ilerliyoruz. Pilotumuzun haritadaki işaret noktasına ulaşmak dışında herhangi bir derdi olduğunu sanmıyorum. Üsse yaklaştıkça daha da alçalıyoruz, biraz daha alçalsak çatılara değeceğiz, neyse ki kartelin adamları kötü pilotaja alışık, oralı olmuyorlar, iyi helikopter kullanmak Bolivyalıların huyu değil.

ÇATIŞMA VAKTİ

Üssün yaklaşık 20 metre ilerisine iniyoruz. Halen görülmüş değiliz, bunu sessizce yapabiliriz, Bolivya kırsalında göz doktoru olmasa gerek. Gece vakti olmasına rağmen üs düşman kaynıyor, pek uyuyan yok. Ne demişler; "Su uyur kartel yürür, operasyonlar bundan çıkar". Ya da öyle bir şey işte. İlk işimiz hedeflerin tespiti. Drone'larımızı havalandırıp üssün üzerine yolluyoruz, hedefler bir bir tespit ediliyor. Kartelin askerleri, tepelerinde vızır vızır uçan drone'lara da tepkisiz: "Julio bir vızıltı duyuyor musun?", "Olum kafam kadar eşekarıları var burada, bir sokarsa...". Her şey şu ana kadar yolunda.

Üsse dalmadan önce bir parça açıyoruz araları. Tarihin gördüğü en sağlam timiz ya, biliyoruz bu işleri. Gerçi önce bir muhiti dönüp güvenli giriş noktalarını da tespit etsek daha iyi olabilir ama kim uğraşacak onunla! Pilot üssün bu yanına indiyse bir bildiği vardır değil mi?











Bolivyalıların sürprizleri sevmediğini biliyor muydunuz? Biz yeni öğrendik!



İlk iş gözcü kulelerindeki keskin nişancıları indirmek. Tüfeklerimize susturucuları takıyoruz, hedefler işaretlenip paylaşılıyor. Hepimiz bir hedefe odaklanıyoruz, "hazır", "hazır", "hazır", "dur dur dur!" "Ben hedefi görmüyorum", "Olum pozisyon alsana!", "Ya dur gidiyorum işte!", "Hadi yaaa!" Ekip sabırsız, operasyonun aceleye geleni makbul. "Tamam hazırım". Üçte vuruyoruz! Bir, iki, üç... Dört keskin nişancı tüfeği birden sessizce ateşleniyor. Mermi havada yol alıp düşmana isabet edene kadar yarım saniyelik sonsuz bir bekleyiş. Hedef bir isabet, hedef iki kaput, hedef üç tahtalı köy yolunda, hedef dört dönüp geri ateş açıyor. Gizlilik üssün kapısına kadarmış.

Bütün üs deliriyor! Sirenler, koşturanlar, aynı anda kaç kişi birden ateş açıyor bana fikrim yok. Tepesindeki helikopteri görmekten aciz kartel askerleri, gece vakti, çalı arasına yatıp da, susturcuyla ateş açtığım noktayı hallaç pamuğuna çeviriyor. Kafamı sokacak bir kaya arkası bulabilmek için kafası kopmuş tavuk gibi koşturuyorum ortalıkta. Sonunda siper alıyorum bir noktaya ama siper almamla kıçıma son mermiyi yemem de bir oluyor. "Düştüm ben, kaldırabilecek var mı?", "Beni de indirdiler?", "Beni de kaldırın! Beni de!", "Nerdesiniz durun geliyorum, aha vurdular!" Ekran kararıyor... KILLED IN ACTION.

Böylece *Sefalet Operasyonu* başarısızlıkla sonuçlanıyor. Öldürdüler eyvallah da, en azından şu öldüğümüz aksiyona bir gireydik. Ne demişler; "Acemi hayaletin operasyonu kapıya kadar".

AFFET BİZİ TOM

Herhalde şu satırları **Tom Clancy** okusa mezarında ters dönerdi. Sadece askeri hikâye yazmaktaki kifayetsizliğimden değil, aynı zamanda operasyonun gidişatı ve tim üyelerinin lakayıtlığından. Öyle ya modern zaman proxy savaşlarının en iyi yazarı Clancy sadece bu savaşların politik yüzünü ortaya dökmesiyle değil, operasyonların en ince detaylarını şiir gibi anlatmasıyla bilinirdi. Bu benim oyunu üçüncü oynayışım ve açık konuşmak gerekirse bırakın şiiri, daha tekerlemesi olacak bir operasyon çıkaramadım.

Muhabbeti de çok yapılır; Ubisoft'un önüne gelen askeri oyuna, yazarın eserleriyle hiç alakası olmadığı halde, "*Tom Clancy's*" adını yapıştırması kabak tadı vermeye başladı. Ama bana sorarsanız burada kabahatin büyüğü Clancy'nin kendisinde. Artık çoğu oyuncu hatırlamasa da, bu oyun serilerini başlatan ve birçoğunu geliştiren efsane stüdyo **Red Storm Entertainment**'ı 1996'da bizzat kendisi kurdu. Stüdyo başta Clancy'nin eserlerine sadık ve oyuncuyu romanlardaki karakterler gibi davranmaya zorlayan mekaniklerle dolu oyunlar yapıyordu. 97'de *Politika*, 98'de *Rainbow Six*, 99'da *Rouge Spear* geldi. Ama

stüdyo o kadar hızlı başarılı oldu ki, daha kurulalı dört sene olmadan Ubisoft satın alıverdi. Bu sırada ilk *Ghost Recon* geliştirilmeye başlamıştı bile, yani serinin kendisi bir anlamda Clancy'nin çocuğudur. Zamanla oyunlar ile Clancy'nin romanları ayrı düşmeye başladı, alakaları iyice kesildi. Red Storm halen hayatta ve en son *Far Cry* ve *The Division*'ı geliştiren yan stüdyo olarak görev aldı. İlginçtir *Ghost Recon* kendi başlattıkları seri olmasına ve *Wildlands* üzerinde Ubisoft'un Paris başta olmak üzere tam dört stüdyosu çalışmasına rağmen, aralarında Red Storm yok.



YENİ HAYALET TAKIMI

Eğer önceki *Ghost Recon*'ları oynadıysanız, serinin son on beş yılda adım adım bilimkurguya kaydığını, varolmayan teknolojileri kullanan, optik kamuflajlı, led ekranlı askerlere döndüğümüzü hatırlarsınız. *Wildlands*'le ilgili bilmeniz gereken ilk şey, bu abartılı ve bilimkurgu teknolojiler komple çöpe gitmiş, oyun baştaki gibi güncel teknolojileri kullanmanın ötesine geçmiyor. Sıhhiyeci drone'lar gibi bir iki fantezi var ama abartılmıyor.

Oyunun özüne dönen diğer bir yanı da bir coğrafyaya bırakılmış, kendi başının çaresine bakan bir tim olmamız. On beş sene önce Rus milliyetçilerine karşı Gürcistan'a atmışlardı, şimdi de Santa Blanca karteline karşı Bolivya'ya bırakıyorlar bizi. Geriye kalan her ne varsa unutun, çünkü *Ghost Recon* serisi sil baştan yapıyor, FPS'den TPS'ye geçiyor ve bambaşka bir oyunla karşımıza çıkıyor. Bu yüzden *Wildlands*'i önceki oyunlarla kıyaslamak da anlamsız.

ESKİ GHOST RECON'LARI DÜŞÜNÜP DE BU OYUNU ANLAMAYA ÇALIŞMAYIN HİÇ, ALAKALARI YOK.

Ghost Recon'un yeni yapısını anlatmak için "dağ köylerinde geçen askeri bir *GTA*" diyebilirim ama "daha büyük ve daha iyi harita tasarımı olan üçüncü bakış açılı bir *Far Cry*" dersem de çok uzağa düşmüş olmam. "Karikatürize, basit ve simülasyondan uzak bir *ARMA*" dersem de çalışır sanki. Yeni *Ghost Recon* bu üçgenin ortasına yakın bir yerlerde duruyor.

Aynı *GTA*'da olduğu gibi istediğiniz yere gidip, istediğiniz araca (kara, hava, deniz) atlayıp, canınız ne zaman isterse görev, ne zaman isterse şamata yapabilirsiniz. Bunu iltifat olarak söylüyorum. Çünkü *GTA* haritasının doluluğunu, yapabileceğiniz sayısız aktiviteyi, karakterlerinin canlılığını beklemeyin. Biraz daha *GTA Online* gibi belki de. Daha kırsal ve her biri kendi başına oyun haritası olabilecek 21 bölgeye bölünmüş devasa bir haritada, dört bir yana serpiştirilmiş görevleri yapıyorsunuz. Bu görevleri hangi sırada ve nasıl yapacağınız tamamen size kalmış. Oyunun bir hikâyesi ve karakterleri var elbette ama bir ana senaryo görev dizgisi yok. Yapmak zorunda olduğumuz tek görev sonuncusu, gerisi size kalmış.

Aslında *Wildlands*'in senaryosunu yüzden fazla görevden oluşan dev bir ağaca benzetebiliriz. Ağacın tepesinde kartelin başı, asıl kötü adam El Sueno var. Güçlü, manyak, despot bir karakter, zaten oyunun kötü karakterlerinin *Far Cry*'ın delileriyle benzerliği gözden kaçmıyor. El Sueno'ya ulaşabilmek için onun altındaki dört büyük patrondan üçünü temizlemeniz lazım. Bu patronlar kartelin üretim, kaçakçılık, silahlı güçler ve politika şeklinde ayrılmış dört bacağını yönetiyor. Ama her bir patrona ulaşabilmek için onların altındaki 5-6 küçük patronu temizlemeniz ya da yakalayıp bilgi almanız gerekiyor. Bu küçük patronlara ulaşabilmek için de daha küçük görevler yapmak veya istihbarat toplamak gerekli. Dediğim gibi en tepede sonuncunun olduğu devasa bir görev ağacı var ve siz en aşağıdan yukarı doğru dilediğiniz sırada gidiyorsunuz. Ama oyuna girer girmez son görevi yapmak veya büyük patronlardan birini temizlemek gibi bir imkan yok, oraya giden sayısız yoldan birini çizmek zorundasınız. Bu yüzden siz aceleye getirseniz bile *Wildlands*'in öyle kolay kolay bitecek bir oyun olmadığını, zorlarsanız da oyunun içinde en az bir yüz saat geçirebileceğinizi söyleyebilirim.

GİT GİT BİTMEMEK

Wildlands'in haritasının büyük olduğunu

Operasyonlarda ciddi bir iletişim şart yoksa anında perte çıkıyor takım.





Gün doğarken uzaklara bakarak poz vermeyen takıma takım denmez!





söyledik. Ama gerçekten ne kadar büyük? Ubisoft sadece *bugüne kadar yaptıkları en büyük harita* olduğunu söylüyor. Ama bu demek ki yarış oyunu *The Crew*'dan da büyük, ki *The Crew* kendi başına *GTA V*, *FarCry 3* ve *Skyrim*'in toplamından büyüktü. Büyüklük meselesine takmış çok kişi var ve internet teorilerle dolu, mesela *GTA V*'in üç misli büyüklüğünde olduğunu ölçenler var.

Dünyası bu kadar büyük bir oyunda en büyük endişelerden biri, haritanın durmadan kendini tekrar etmesi elbette. Dediğim gibi oyunu üç kere oynadım ama üçünde de arazi birbirine benzerdi. Yer yer sıklaşan ormanlarla kaplı tepeler, bunların arasında akan nehirler ve vadiler, küçük kasabalar... Güzel tasarlanmıştı ama çeşitlilikten uzaktı. Diğer yandan Ubisoft'un açıklamaları ve yayınlanan videolarından 11 farklı çevre olduğunu biliyoruz. Kurumuş tuz gölleri, karlı dağlar, çöl, bataklık, jungle gibi birbirinden farklı ortamlar varmış ve videolarda hepsi çok güzel gözüküyor açıkçası. Yine de bu kadar büyük bir haritayı böyle bir çeşitlilik ve güzellikle doldurabilmişler mi, kendi gözümle görmeden çok fazla şey söylemek istemiyorum.

İçimizi rahatlatan bir ipucu, oyunun *special edition* reklamlarında yatıyor. Kutudan çıkan haritanın resmine yakından baktığınızda en az iki tane orta boy şehir, üç havalimanı, oldukça büyük göl ve nehirleri görüyoruz. Harita kuzey doğuya doğru yeşerip jungle'a çalarken, güney batıya doğru önce çöle, ardından karlı yüksek tepelere dönüşüyor. Bunlar hep iyi haber.

GERÇEK ÇATIŞMA VAKTİ

Özgürlük ve büyüklük gibi kavramlar bir oyuna çok şey katsa da iki tarafı keskin bıçak gibidir, oyunun çok gevşek kalıp sizi sarmamasına, kendine bağlayamamasına sebep olabilir. Üstelik oyunun araç sürme mekanikleri o kadar da iyi değil. Henüz uçak deneyemedim, helikopter kullanımını da biraz toparladılar ama araba ve arazi araçlarının sürüşü bana laçka geliyor. Zaten Ubisoft bu konuda hep problemlidir. Bu yüzden bu dev haritada bir yerden bir yere gitmek keyifli değilse, hızla soğumamız da kaçınılmaz olur.

Ama en azından bir konuda içim rahat; gittiğimiz yerde görevleri yapmak keyifli olacak. Şimdi en başta anlattığım Sefalet Operasyonu hikâyesiyle çeliştiğimi düşünmeyin. Size en baştan bu iş nasıl becerilmezi anlattım. Sıra bu işten nasıl keyif alınır, onu açıklamakta. Öncelikle oyunun çatışma dinamikleri güzel. Hedef alma, vuruş, gizlilik, siper her şey yerli yerinde. Bizim ahmaklığımızın temel sebebi dört kişilik ekibin komple PC oyuncusu olması, oyununsa PS4'te karşımıza çıkmasıydı. Halbuki Ubisoft oyunlarını hep PC'de gösterir, daha önce E3 ve Gamescom'da da PC'de oynamıştık. Ama *Wildlands*'de PS4 oyuncuları için özel ek içerik paketi olduğundan PS4'ü dayadılar önümüze, dağıldık. Oyunun TPS olmasına aldanmayın, nişan alması FPS gibi keskin. Konsolda hitbox'ları büyütmüşler daha az ıskalayın diye ama PC'de cidden attığını vurmak gerekiyor.

İyi çatışmayı asıl keyfe dönüştürecek olansa elbette adam gibi takım oyunu ve taktik. *Wildlands* öyle *The Division* gibi değil. Oynayacak arkadaşım yok madem, tek başıma takılırım diyemiyorsunuz. Belli ki oyun baştan aşağı dört kişi co-op oynansın diye tasarlanmış, böyle oynandığında zevkli oluyor. Hatta oyunun aslında bir tek kişilik modu olmadığını, sadece yanınızda adam yoksa yapay zekâ ile co-op yaptığınızı söylesem yanlış olmaz. Tahmin ediyorum yapay zekâyla co-op yapma düşüncesi tüylerinizi diken diken etmiştir. Yapay zekânın hakkını çok yemek

SONU GELMEZ WILDLANDS ViDEOLARI

Wildlands'i Paris'teki özel etkinliğinde uzun uzadıya oynadık. Oyunla ilgili daha fazlasını duymak istiyorsanız YouTube kanalımızdaki **(youtube.com/oyungezer)** üç videomuza göz atabilirsiniz. Ama şimdiden uyaralım, her biri yaklaşık bir saat =)



GHOST RECON WILDLANDS OYNADIK (SINGLE PLAYER)

Wildlands'i ilk defa tek kişilik modunda oynadık. Hem yapay zeka ile ne kadar co-op oluyor, hem de yazarınız PS4'te ne denli saçmalıyor merak ediyorsanız.



GHOST RECON WILDLANDS OYNADIK (CO-OP MULTIPLAYER)

Tuğbek bu sefer tavuklar yerine adam gibi adamlar Mesut Çevik, Burak Akmenek ve Luka Zucko ile deniyor oyunu.



GHOST RECON WILDLANDS iLK BAKIŞ VE DEĞERLENDİRME

Paris dönüşü Ömer, Tuğbek'i uzun uzadıya sorguya çekti Wildlands hakkında. Efsane bir açık dünya oyunu çıkar mı, yoksa vasat bir oyun mu bekliyor bizi?



Taktiğinizi ne kadar iyi belirleseniz de ilk hatada ortam panayır yerine dönecek.



istemiyorum, bazen sizden daha akıllı işler yapıyor, ama bazen... Çoğu zaman da ya saçmalıyorlar ya da vurulduğunuzda gelip sizi kaldırmaktan başka bir işe yaramıyorlar. Yapay zekaya emir de verebiliyorsunuz, ama verebildiğiniz emirler kısıtlı olduğundan (bir Rainbow Six planlaması yok sonuçta), elinizdeki çeşitliliği epey azaltıyor.

Eğer oyuna alışmış (ki biz değildik), iyi iletişim kuran (ki biz kuramadık), sabırlı ve profesyonelce hareket edebilen (alakamız yoktu) bir takımınız varsa bu oyun tadından yenmez. Bunun güzel ama bence abartılı bir örneği Ubisoft'un kendi yayınladığı oyun içi videolar. Elbette oyuncuların %99'u o profesyonellikte operasyon çıkaramaz, o izlediklerimiz günlerce üzerine çalışılmış sahneler, ama oynanış zevki ve hissiyat olarak çok da uzakta değil. Bu yüzden *Wildlands* azıcık ilginizi çekiyorsa şimdiden ekibinizi toplamaya ve 7 Mart günü oyuna arkadaşlarınızla girmeye bakın.

ŞAMATA MEDİTASYONU

Wildlands üzerine ne kadar konuşursam konuşayım bir şeyler çok eksik kalacak, çünkü bu devasa bir oyun. Güçlü ya da zayıf, üzerine konuşulabilecek çok yanı var, en az bir *GTA V* kadar. Belki de bu yüzden benzetiyorum iki oyunu birbirine. Biraz da grafik tarzının detaylı, çok güzel ama gerçeklikten çok oyunsuluğa yakın olmasından. Size otuz sayfa *Wildlands* anlatmama Serpil izin vermeyeceğine göre de sadede gelelim. Bütün bu anlattıklarımın ötesinde ben *Wildlands*'den ne bekliyorum, neyi başarırlarsa bu oyun bende iz bırakacak onu düşünelim.

İtiraf etmeliyim oyunun devasa açık dünyasını gösteren videolara, o videolardaki muhteşem manzara ve sahnelere hasta oldum. Biliyorum ki bunlar pazarlama malzemesi ve gerçek öyle olmayabilir. Ama kurumuş bir tuz gölünün kenarında durup, o dümdüz tozlu boşluğa bakakaldığımı, yüksek bir tepenin üzerinden, önümde uzanan bir vadiye, kanyona dalıp gittiğimi, arazi aracımı sürerken ürküp havalanan kuş sürüsünün beni heyecanlandırdığını hayal etmeden de duramıyorum. Büyük ve harika bir oyun dünyasında kaybolup gitmeyi, o atmosferi hissetmeyi, güzel manzaralar karşısında zihnimi boşaltıp sakinlik ve huzur bulmayı bekliyorum. İyi açık dünya oyunlarının böyle bir etkisi var bende, meditasyona benzer hissettiren, tatlı bir genişlik ve sakinlik hali. Buna sanskritçede Samatha diyorlar, tüm Dharma felsefesinin özünde bu his var.

İlkine çok zıt dursa da ikinci beklentim oyun içinde bolca şamata olması. O görevleri yapmaya çalışırken veya sadece serseri mayın dolaşıp saçmalarken, arkadaşlarımla birlikte başımıza bir ton şey gelmesini ve aradan yıllar geçse bile muhabbetini yapabilmeyi bekliyorum. Arkadaşlarla bir araya gelip oynamanın en güzel yanı bu değil mi? Bu elbette rastgele gelişen ve beklemediğimiz için eğlenceli olan bir faktör. Ama oyun dünyasının buna imkan vermesi, yol yapması da gerekli. İşin güzel yanı şamata çıkması için iyi bir ekip olmaya veya iyi oynamaya gerek yok, hatta tam tersi bazen daha çok şamata çıkarır. Evet Sefalet Operasyonu büyük bir fiyaskoydu ama yine de biz oynarken çok eğlendik.

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Ubisoft Paris **DAĞITIM:** Ubisoft **PLATFORM:** Windows, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 7 Mart 2017

2017'NİN EN ÇOK BEKLENEN OYUNLARI



YENİ GALAKSİLER KEŞFEDECEK, SÜPER KAHRAMANLAR DÖVECEK, KALPLER ÇALACAK, ROBOT DİNOZORLARLA SAVAŞACAK, KAHVE KUPALARINA DÖNÜŞECEĞİZ... SİZİN KULAĞINIZA NASIL GELİYOR BİLMİYORUZ AMA BİZE GÖRE 2017'DE ÇOK AMA ÇOK EĞLENECEĞİZ! RESMEN ON YILLARDIR BEKLEDİĞİMİZ DEVAM OYUNLARINA KAVUŞUYOR OLMAMIZ BİR YANA, HANİ SÜREKLİ MUHABBETİNİ YAPARIZ YA "HEP ESKİ SERİLERİN DEVAMI GELİYOR, YENİ BİR ŞEY YOK MU?" DİYE, HAH İŞTE BU YIL ONLARDAN SÜRÜSÜYLE VAR!





ÇIKIŞ TARİHİ 28 ŞUBAT

Şu koca canavarla dövüşmeyi dört gözle bekleyen tek kişi olamam!

PS4

HORIZON ZERO DAWN

EN ÇOK HYPE YARATAN FİKRİ MÜLK

Bu yazıyı yazıyor olmak bana garip geliyor. Nedenini de söyleyeyim, yıllardır konsollara el sürmedim ben. Her konuda kafasını PC'ye çeviren, ne donanım ne aksesuar cephesinde konsollardan hazzetmeyen birisiyim. Bu bağlamda *Uncharted* serisine bile zerre merak beslemediğimi, yeni *God of War*'a "güzel ya" deyip geçtiğimi söylesem herhalde anlar ve beni taş ve sopalarla kovalamaktan yine de geri kalmazsınız. Rezalet portlara rağmen o raddede yetiyor yani PC piyasası bana. Daha doğrusu yetiyordu. *Horizon*'ı görene kadar.

Horizon'a niye bu kadar yükseldiğimi ben de bilemiyordum ama yakın zamanda fark ettim; küçüklüğümde dinozorların bana çok ilgi çekici gelmesiyle alakalıydı. İlkel ve devasa hayvanlarla aynı dünyayı paylaşmanın bir çekiciliği vardı. Tamamen hayal gücümüzden fırlamış yaratıkların benzerleri, çok çok uzun zaman önce dünyamız üzerinde yürümüştü ve bu, dünyanın bazen çok sıkıcılaşan gerçekliğinden baymış bendeniz için bir umut kaynağıydı. İsmi İngilizcedeki alaşım(alloy) kelimesinden gelen ana karakterimiz Aloy'un, dinozorları andıran görkemli teknolojik yaratıklarla paylaştığı dünyası, bu dünyanın melez "doğal" yaşamı ve tarih öncesi (belki de sonrası?) medeniyeti çok ilgimi çekmişti o yüzden. Oyunun aynı zamanda, kendi içinde barındırdığı mitolojiyi teknoloji ile ilişkilendirip, durumun bu hale gelişini tarihsel bir döngü kıvamında işleyebilecek olması delirdikçe delirmeme yol açtı. Hatta belki de fazla delirdim ve böyle bir şey olmayacak ama olursa ben pert arkadaşlar. Gidip *Enslaved*'i tekrar oynamak kesmez bu sefer.

Çok şükür ki oyuna beslediğim heyecan sadece dünyasına yönelik değil. Öncelikle oyunun kendine seçtiği, aynı içinde barındırdığı doğal yaşam gibi melez nitelikteki mekaniklerin de bana gayet olmuş göründüğünden bahsedeyim. Oyunda *Dishonored* ve *Bioshock* gibi oyunlarda gördüğümüz türden, farklı işe yarayan alet edevatlar skalası bulunuyor. Bu durumun genelde kusuru, o kadar alet edevatın oyun genelinde homojen kullanım gerektirmemesidir. Bana öyle geliyor ki *Horizon*, kendi alet edevatını, bize bin bir çeşit hayvan avlamakta kullandırarak bunun ayarını tutturmaya uğraşıyor. Oyun aynı zamanda RYO'larda gördüğümüz standart eşya & crafting sistemlerini de kullanıyor. Bu mekanikler arasında bağ kurmayı başarabildilerse çok bomba bir yapım geliyor demektir.

Her şey para demek değil tabii ki ama oyun, bütçesiyle de bas bas bağırıyor açıkçası. Sony kendi stüdyolarında geliştirdiği "exclusive" oyunlara ciddi bütçeler vererek bizi şımartıyor bir süredir. Lakin oyunun bünyesinde barındırdığı mekanikleri, ilk defa bu kadar yüksek prodüksiyon kalitesiyle görüyor olabiliriz! Oyunun fragmanlarında bu sebepten olduğunu düşündüğüm bir tazelik hissediliyor. Bu tazeliğe çok çeşitli görselliğin de katkısı var tabii.

Son paragrafımda kendi topuğuma sıkacağım ama: *Horizon* bildiğiniz üzere Guerilla Games tarafından geliştiriliyor. "Sony'nin stüdyolarını sırala" deseniz, Guerilla'yı herhalde Santa Monica ile Naughty Dog'ın bir basamak altına yerleştiririm, çünkü *Killzone* oyunlarını *Uncharted* ve *GoW* serisiyle aynı kefeye koyamıyorum kendi adıma. Bu sebepten *Horizon*'ın da ÇOK İYİ olmayıp İYİ seviyesinde kalması ihtimaline kendimi alıştırmaya uğraşıyorum. Kötü olmasına ihtimal vermiyorum, orası öyle. ■ **ONUR**

KENDİNE HAS DÜNYASI VE DOĞAL YAŞAMI HARİCİNDE, KONUSU VE KARAKTERLERİYLE DE ÖZGÜNLÜK SINIRINI ZORLUYOR HORIZON.

ÇIKIŞ TARİHİ
2017

WIN • PS4 • ONE

VAMPYR

WOD ÖZLEYENLERE KAN İLACI

Life is Strange ile bizi hissiyattan hissiyata sürükleyen Dontnod Entertainment, anlatım konusunda girdiği yolda bu yıl *Vampyr* ile devam edecek. Başkarakterimiz olan Jonathan Reid, vampir olmuş bir doktor. Söylenene göre karakterin iç çekişmeleri Hipoktrat Yemini'nin gerektirdikleri ile yeni doğasının onu ittiği eylemler arasında gidip gelmekten kaynaklanacak. Bir vampir oyunundan bekleyeceğimiz üzere atmosfer çok başarılı; Edward Dönemi'nden yakın zamanda çıkmış, İspanyol Gribi ile boğuşan bir Londra göreceğiz oyunda. Ortam karakterimizin hayat kurtarmakla milletin kanını emip kurutmak arasında gidip gelmesi için ziyadesiyle uygun olacak yani. Diyaloglar ve bu diyalogların olası sonuçları, oyundaki karakterleri hipnotize edebilmek, oyuncuyu vampir rolüne oturtma yolunda epey güzel enstantanelere sahne olacak gibi duruyor. Lakin lip-syncing ve animasyon sıkıntıları gibi muhtemelen bütçeden kaynaklı sorunları göz ardı etsek bile dövüş sisteminin fazla inceliksiz, fazla odun durması gibi bir durum söz konusu görüntülerde. Yani aksiyon öğeleri pek başarılı olabilirmiş gibi durmuyor ama şu atmosferle gerek var mı, orası meçhul... ■ **ONUR**



WIN • OSX

BARD'S TALE 4

OZANIN YENİ ANLATISI

ÇIKIŞ TARİHİ
EKİM 2017

İlk *Bard's Tale*'in yayımlanmasının 30. yıldönümü şerefine yeni sürümün duyurulması tam iki yıl önceydi. "Nerede bu oyun, beklemekten bayat espri ağacı olduk" demek geliyor içimden, yönettiğimiz isimsiz ozanın muzip şakalarına öykünerek. 2004 yapımı oyunu oynamıştım, neşeli müzikleri kulağımdadır, ince esprileriniyse gülerek hatırlarım.

"Seçilmemiş kahraman; iyilik ve kötülükle ciddi bir derdi olmayan keyif adamı ozan"ı bu sefer birinci gözden yöneteceğiz. Devasa fareler, tehlikeli örümcekler ve bilumum "grotesk" düşmanları sıra tabanlı dövüşler, grup üyelerimizin yardımı ve tabii ki ozanın sihirli ezgileri eşliğinde alt edeceğiz. Tuzaklarla, bulmacalarla dolu haritaları, sıra dışı görevler veren özgün npc'lerin yaşadığı renkli kasabaları da unutmayalım. İskoçya'dan ilham almış doğa görüntüleri, grafikler göz okşayıcı. Bu yıl Ekim ayında dinleyeceğiz ozanın türküsünü, mizahi ve eğlenceli bir deneyim olacağını tahmin ediyorum doğrusu. ■ **NOYAN**







Kozlarını doğru kullanırsa Ubisoft oyunlarının lanetini kırabilir FH.



WIN • PS4 • ONE

ÇIKIŞ TARİHİ
14 ŞUBAT

FOR HONOR

ONURUN İÇİN SAĞ TUŞA BAS!

Chivalry ile *Dark Souls*'un üç çocuğu olsa ve bu çocuklar sırasıyla Viking, Şövalye ve Samuray olsa; sonra bu çocuklar büyürken kuzenleri Appolyon'un kışkırtmasıyla birbirleriyle kavga etseler elimize tam olarak *For Honor* geçmiş oluyor sanırım. Bu sene nice çiftin ayrılmasına sebep olabilecek bir oyun kendisi aynı zamanda, zira tam da Sevgililer Günü'nde yapıyor çıkışını... Sevgiliniz "Beraber romantik yemek mi, yoksa *For Honor* mı?" diye sorarsa hain kuzen Appolyon'a uyup hemen oyuna atlamayın. Önce yemeği yiyin, *For Honor*'ı tok karnına yine oynarsınız.

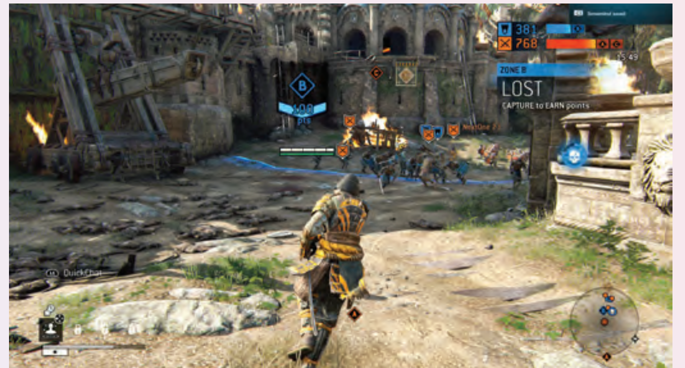
Gamescom'da bu sene tüm ödülleri zaten silip süpürdü bildiğiniz gibi *For Honor*. Orada kısacık 2 maçta deneme şansım olmuştu; daha sonrasında kapalı alfaya davet edilince suyunu çıkartana kadar oynama imkânı da buldum ve sunucuların kapalı olduğu şu günlerde resmen durup durup "Sunucular açık olsa da azıcık daha oynasam," diye özlem duyarken buldum kendimi.

En başta *Chivalry* ve *Dark Souls* örneklerini boşuna kullanmadım aslında. Oyunun temeli *Chivalry* gibi yakın dövüş odaklı atılmış; çok hafif bir *Dark Souls* tadı da almak mümkün. Zırhınızı çıkartıp yuvarlana yuvarlana karşınızdaki rakibin başını döndürmüyorsunuz ama dövüşlerdeki o tokluk hissi açısından *Dark Souls*'dan geri kalmıyor. Alfada her fraksiyondan iki sınıf açıktı ancak oyunun tam sürümünde dörder sınıfa sahip olacak her biri. Üzerine Ubisoft, zaman içerisinde *Rainbow Six*'te olduğu gibi yeni sınıflar eklemeye devam edeceğini de geçtiğimiz günlerde duyurmuştu.

Genellikle bu noktada ben oyunu övmelere doyamıyorum; karşımdakiler de "Fakat Ubisoft?" diye çekincelerini dile getiriyor. Eh, çok haksız olduklarını da söyleyemem. Ubisoft geçmişte yaptığı hatalarla çokça biriken kredisini bir anda dağıtmıştı zira. Ancak söz konusu *For Honor* olunca, tutup son dakikada oyunu bilhassa sabote etmeye çalışmazlarsa, halihazırda oynadığımız kadarıyla oyunun alfa sürümünde bile müthiş keyifli olduğunu söyleyebilirim. Tek kişilik hikâyesi ne kadar sağlam olur, ne kadar oyalar ondan çok emin değilim gerçi. Olabildiğince basit, o çocukken alakasız kahramanları birbirleriyle savaştırdığımız garip fantezilerden birine bağlanıyor zira konu görebildiğimiz kadarıyla. Oyunun asıl ışıldayacağı, öne çıkacağı kısım multiplayer tarafı olacağından heyecanım da işin multiplayer tarafına kayıyor aslen -ki gariptir, ben tek kişilik hikâyeleri genellikle daha çok el üstünde tutarım. Sırf bu bile *For Honor*'ın ne kadar keyifli bir oynanışa sahip olduğunu kanıtlıyor aslında. Yıl sonunda muhtemelen adından hâlâ bahsettiğimiz oyunlardan biri olacak. ■ **CAN**



Tek başınıza onlarca düşmanın arasına dalmanın zevki çok ayrı!



DÜRÜST OLALIM, BATMAN OLUP ADAM PATAKLAMA FIRSATINI ASLA TEPMEYECEĞİZ.



ÇIKIŞ TARİHİ 16 MAYIS

Karakter skalasının daha geniş olması oyunun ömrünü uzatacak mı göreceğiz.

PS4 • ONE

INJUSTICE 2

TANRILAR BİR ANLAŞAMADI GİTTİ

Canavar gibi başlayıp sonradan kabak tadı veren çizgi roman serisinden ve bir önceki süper sıkıcı *Injustice'dan* sonra neden devam oyununu beklediğimi hâlâ kavrayabilmiş değilim. Çıkan her tanıtım videosu ya da konsept tasarımlarında ağzımın suyu akıyor evet, ama içimden bir ses bu oyunu da iki saat oynayıp kenara atacağımı tüm organlarıma haykırıyor. Bu haykırışın aslında iki sebebi var. Bir, ben dövüş oyunlarını sevmiyorum, iki ilk oyun zaten kötü bir dövüş oyunuydu. Ne bileyim kombolar, mekânlar ve karakter sayısı (DLC dâhil) yetersizdi. Neyse, geçmişi bırakıp günümüze gelelim. Hikâye kaldığı yerden devam edecek gibi lanse ediliyor ama hepimiz biliyoruz ki hikâye zayıf olacak ve bir süre sonra dostu dosta kırdırmaktan hepimiz sıkılacağız. Oyuna dair öngörülerim orijinal hikâyede de sürekli nerflenmeye çalışan Superman, bu kez kuzeninden yardım alarak nerflü hayatına devam edecek. 31 adet süper kahraman ve kötü göreceğimiz oyunda şimdilik 11 karakter belli ve bunlardan da Blue 4'ü, yani Beetle, Supergirl, Gorilla Grodd ve Red Lantern Atrocitus dışında yeni bir dostumuz yok şimdilik. Ed Boon beyefendi her ne kadar "oyunu bir adım öteye çıkarttığını" iddia etse de ben inanılmaz heyecanla beklediğim *Injustice 2*'ye bir hafta zaman veriyorum kendim için. Umarım bu dövüş oyunu sevenler için daha uzun ömürlü olur. **EMRE K.**

WIN • PS4 • ONE

NIOH

ÖLMEKTEN ZEVKLİ NE VAR?!

ÇIKIŞ TARiHi
07 ŞUBAT

Nioh'un karanlık, kılıçlı - samuraylı kapak resmini gördükten sonra demoyu indirip bir saat kadar oynamış, alpha'sını deneyen 850 bin oyuncudan biri olmuşum geçen yıl. Eğitim görevine, temel bilgilere pek yer verilmemişti demoda. Yönümüzü, ruh toplamayı, ismini ve hikâyesini bilmediğimiz sarı saçlı esas samurayımızın yeteneklerini kendimiz öğrenmeye çalışıyorduk. Epey zorluydu, "Olsa olsa iblistir" diye tahmin ettiğim yapay zekânın hata affetmeyen acımasızlığı hemen *Dark Souls* serisini, karanlık, tekinsiz Japonya atmosferi *Ninja Gaiden*'ı hatırlatmıştı.

Yapımcı firma Team Ninja, *Ninja Gaiden*'ları üreten stüdyo zaten ve *Dark Souls* serisinden ilham aldıklarını gizlemiyorlar. Alpha oyuncularından gelen önerileri dikkate alarak hazırladıkları 4-5 saatlik betada da epey geliştirme yapmışlardı. Oyun içi videolar, oyuncu yorumları ve diğer bilgilere bakınca; Batılı samuray William'ı yöneteceğimiz, en küçük bir zamanlama hatası sonucunda mumların aydınlattığı minik türbelerde belireceğimiz, esrarengiz ve uzun bir öyküye sahip, doğaüstü yeteneklerimizi topladığımız ruhlar ile açacağımız, gene doğaüstü, birbirinden zor düşmanlarla sabır testi dövüşlere gireceğimiz, tatmin edici bir oyun deneyiminin bizi beklediğini söyleyebilirim. ■**NOYAN**

ÇIKIŞ TARiHi
28 ŞUBAT

ONE • PS4 • WIN • OSX • LIN

TORMENT
TIDES OF NUMENERA

DUYURULDUĞUNDAN BERİ DÜNYA DEĞİŞTİ

Planescape: Torment oynadınız mı? Oynadıysanız zaten tek bir kelime daha dememe gerek yok. *Tides of Numenera* çoktan radarınızdaki yerini almıştır. Oynamadıysanız... çok şey kaçırıyorsunuz. *Tides of Numenera* da o kaçırdığınız şeylerin ruhani takipçisi işte tam olarak. inXile'ın tam bir RYO All-Star kadrosu toplayıp "Ne kadar derin bir oyun yapabiliriz?" sorusuna verdiği cevap aynı zamanda.

Merakla beklediğim diğer bütün oyunlar bir yana, benim gönlümde 2017'nin muhtemel birincisi çoktandır belli gibi. *Torment: Tides of Numenera* belki öncülü gibi Sigil'i konu almıyor ama en az onun kadar egzantirik Ninth World'e götürüyor bizi; insanlığın 1,000,000,000 yıl geleceğine... Büyünün aslında çoğu kimse tarafından anlaşılmayan teknoloji kalıntıları olduğu, duyguların ve düşüncelerin gerçekliği şekillendirebildiği garip bir dünyaya... Adı Sigil olmasa da, *Planescape: Torment*'i oynayıp sevdiyseniz Ninth World'de de kendinizi evinizde hissedeceğinizin garantisini verebilirim.

En güzel yanıysa modern olmak için cafcaflı 3 boyutlu grafiklere bel bağlamak yerine gayet eski kafada, uzuuuun diyaloglara ve tasvirlere ev sahipliği yapıyor olması. Her bir dövüşün boss savaşı gibi elle, özenle tasarlandığını ve bolca seçim şansı sunacağını da hesaba katarsak... Geriye bir tek acaba *Planescape: Torment*'in seviyesine çıkabilecek mi sorusu kalıyor. Onu da şubat ortasında öğreneceğiz. ■**CAN**



GELECEK AMA DEĞECEK Mİ?

ASSASSIN'S CREED

Her ne kadar çokça eleştirilse de, ***Assassin's Creed*** serisine karşı ikinci oyundan beri dayanamadığım, zayıf bir noktam var. Grafik motoru zaman zaman Arno'nun suratını render etmeyi unutsa da severek oynuyorum işte. Buna rağmen Ubisoft'un serinin yıllık çıkışlarına ara vermesine müthiş sevindim geçen sene. Zira serinin artık aynen ikinci oyunun yaptığı gibi büyük bir kırılma noktasına ve yeni bir başlangıca ihtiyacı vardı. Henüz hakkında "resmi olarak" çok bir şey bilmesek de tahmini olarak Mısır'da geçecek olan yeni Assassin's Creed oyunu işte tam da bu yüzden bana büyük heyecan veriyor doğrusu. Zira bu 1 yıllık mola hem bize seriyi biraz özleme fırsatı verecek hem de oyuna daha rafine ve pürüzsüz olma imkanı sağlayacak. Hele ki umduğumuz gibi bir ***Assassin's Creed 2*** sıçrayışını da yaptılar mı, demeyin keyfimize doğrusu! ■**CAN**

WIN • PS4 • ONE

MARVEL VS CAPCOM INFINITE

SONSUZLUĞUN AĞZINA VURUN

X-*Men: Children of the Atom*'la hayatıma giren Capcom'un süper kahraman dövüştürmesi yıllar boyunca geçirdiği dev evrimlerle son haline ulaştı. Pek evren crossoverlarına sıcak bakan bir adam olmasam da *Marvel vs Capcom* atari salonunda büyüyen herkes için kült sayılır benim gözümde. Her ne kadar bir önceki üç boyutlu grafiklerine ve tuhaf kaplamalarına hala alışamamış olsam da, ikili dövüş sistemleriyle Deadpool'la Dante'yi tokatlama fikri her zaman hoşuma gidiyor. Dövüş oyunlarını sevmediğimin altını tekrar çizerken *Marvel vs Capcom 3*'ün en uzun oynadığım dövüş oyunu olduğunu da belirteyim. Şu an elimizde olacak olan karakterlerin kimlikleri hakkında kısıtlı bilgiler var ve tam listeyi açıkçası çok merak ediyor ve heyecanla bekliyorum. ■ **EMRE K.**



ÇIKIŞ TARİHİ
2017



ÇIKIŞ TARİHİ
BELİRSİZ

PS4 • WIN

HELLBLADE
SENUA'S SACRIFICE

YAPIMI KENDİNDEN GÜZEL OYUN

Bayağa ciddi bir iddiayla ortaya çıktı *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Bağımsız bir oyun için uygun olan ufak bütçe ve az sayıda yapımcı, AAA olarak adlandırdığımız dev bütçeli yapımların kalitesini taşıyan bir oyun yapacağını iddia ediyordu. İşin güzel kısmıysa bunu tamamen halka açık bir şekilde, adeta bir belgesel serisi gibi yapımcı günlükleriyle birlikte ilerletmeleriydi.

Özellikle küçük bir ekip oldukları ve büyük işler başarmak için önce altyapılarını ve sistemlerini nasıl hazırlamaları gerektiğini düşündükleri için, yapımcı günlüklerinde gösterdikleri oyunun bile önüne geçti kimi zaman. Ninja Theory'nin bu ciddi anlamda riskli projesini 2016'nın sonlarında görecektik aslında ama... Dedikleri gibi, bu riskli bir işti ve her şey plana göre gitmiyordu. Bu tarz bir oyunu ertelenmesinden rahatsız olunacağını çok sanmıyorum. Sonuçta çok büyük bir potansiyel var ortada ve hayranları heyecanlandıracak tek şey kullanılan teknoloji değil.

Hellblade: Senua's Sacrifice esasında psikolojik sorunları olan Senua'yı yönettiğimiz, üçüncü şahıstan oynanan bir aksiyon oyunu. İçerisinde bolca fantastik öge, gerilim ve bir miktar korkuyu da barındırıyor aslında. Hastalıklı bir zihnin potansiyelini görmek için ne kadar bekleyeceğiz henüz belli değil ama biz bekleriz, sorun yok. Geliştirici günlükleri bile yeter. ■ **TARIK**

ONE • PS4 • WIN • OSX • LIN

SHENMUE III

İNTİKAM DONMUŞ OLSA DA YENİR

Kickstarter'dan en çok para toplayan oyun" ve genel olarak "kitle fonlamasından en çok para toplayan ikinci oyun" unvanına sahip *Shenmue III*. Herkesin muhteşemliğini kabul ettiği ama hem aşırı maliyetli geliştirme aşamaları, hem de Dreamcast gibi çok da satamamış bir konsola çıkmaları nedeniyle Sega'yı zarara sokan oyunlardı öncüleri olan *Shenmue I* ve *II*. Ama ortada bu intikam hikâyesinin sona ermesini bekleyen dev bir kitle var ve efsane 16 yıl sonra nihayet bu yıl devam edecek.

Her ne kadar ne hikâye ne de oynanış adına henüz bir şey görmediysek de serinin dövüş sanatları odaklı Çin sinema kültüründen etkilenen yapısı üçüncü oyunda da aynen mevcut olacak tabii ki. Eğer **Yu Suzuki** ve bu oyunun kadrosunda da bulunan bir sürü eski yapımcı körelmediyse yeni bir efsane doğabilir. Bir not: Shenmue serisi en başından beri en az dört oyun olarak düşünülüyormuş. 3'ü bir görelim, 4'e de açılır o yelkenler. Yani, umarım... ■ **ÖMER**



ÇIKIŞ TARİHİ
ARALIK
2017





Ubisoft bu kadar dalga geçtiği sündürülmüş seri muhabbeti hakkında ne düşünüyor acaba?



Tekrara giren dövüş sisteminin geliştirilmesi en güzel yeniliklerden.





WIN • PS4 • ONE

SOUTH PARK
FRACTURED BUT WHOLE

SÜPER KAHRAMANLIK CİDDİ BİR MÜESSESEDİR

Hatırlayan var mıdır bilmem ama 1998 yılında Acclaim Entertainment'ın yaptığı bir South Park FPS oyunu vardır. Kartopuna falan işeyip, milleti Cow-Gun denilen inek atan bir silahla vurabiliyorduk. Hemen arkasından pek etkilenmediğim bir South Park Rally de geldi. Neyse, kısacası **Trey Parker** ve **Matt Stone**'un elinden çıkan her projeyi (Book of Mormon dahil) gören ve hastası olan biri olarak *Fractured But Whole*'u da çılgınlar gibi bekliyorum. *The Stick of Truth*'un ne kadar başarılı olduğunu söylememe gerek yok herhalde. Dövüş sistemi biraz rutine bağlasa bile "Doğruluğun Çomağı" benim oynadığım en eğlenceli oyunlardan biriydi. Yaşanan bu başarı sayesinde yeni bir oyun daha yakında bizlerle buluşacakken eminim bu serinin devamı gelecek. Adamların mizah eşiğinin ne kadar yüksek olduğunun hepimiz farkındayız zaten, yayınlanan tanıtım filmlerinden de gördüğümüz kadarıyla ellerindeki konuda epey sağlam. Zaten süper kahraman temalı dizi bölümleri de "bitmesin be" dedirten türdendi. South Park oyunlarına karşı olan tek sevimsiz düşüncem oyunlar devreye girince dizinin çıkış süresi biraz askıya alınıyor ve bu beni üzmüyor değil. Neyse artık, sorunu bu olsun. ■ **EMRE K.**



SOUTH PARK İÇİN SÜPER KAHRAMAN TEMASI KADAR Tİ'YE ALMAYA UYGUN BİR POPÜLER KÜLTÜR ARACI BULUNAMAZDI HERHALDE.

PS4

RED DEAD REDEMPTION 2

BU KASABA 7 KİŞİYE KADAR ALIYORMUŞ MEĞER



Rockstar deyince gerçekten akan sular duruyor durmasına ama **John Marston** olsa, yine yüzmezdi içlerinde. Bekle babam bekle, yıllar sonra *Red Dead Redemption*'ın devamına kavuşacağımızı resmi ağızlardan duyduk ve akan o sular gerçekten de donup kaldı arkadaşlar. Çünkü Rockstar bu ya, gördüklerimiz ne kadar nefes kesici, kan kaynatıcı olsa bile ilk fragmanda yine ser verip sır vermedi keratalar. O zaman bize düşen de kılı kırk yarmaktır.

Öncelikle oyunun isminden dalalım olaya; *Red Dead Redemption 2* oyunumuzun adı bildiğiniz gibi. İlk duyduğumda NEDEN diye sormuştum ve bunun sebebi şöyle; İlk *Red Dead Redemption*, Red Dead serisinin ilk oyunu değildi arkadaşlar. *Red Dead Revolver* denen ve yine Rockstar tarafından yapılmış bir öncülü var Redemption'ın. Böyle olunca ben, yeni oyunun seri adının aynı kalmasını ve yanına Redemption yerine atıyorum Resolution gibi, yine "R" ile başlayan bir başka kelime getirilerek isimlendirilmesini bekliyordum. Damdan düşer gibi *Red Dead Redemption 2* koymaları, "yakıştı mı be abi?" dedirtmedi desem yalan olur. Sonuçta anlaşılmayan bir karar değil, çünkü çıkışının bu on üçüncü yılında Revolver'i hatırlayanlar çok az, oynamış olanlar daha da az. Halefi kadar ses getirebilmiş bir yapım değildi yani, o yüzden Redemption'ın mirasından devam edeceğini vurgulamak ve daha kolay akılda kalmasını sağlamak adına böyle yaptıkları açık. Sonuçta aramızda şikâyet edebileceğimiz tek noktanın bu olacağından şüphe edenimiz var mı?

Fragmanın kendisine de bir gelelim; gördüklerimiz oyun için görüntülerse ki GTA V'in PC'de geldiği durumdan sonra öyle olduklarını varsaymak çok da cüretkâr bir davranış olmayacaktır, görseller gerçekten çok etkileyici olacak gibi. Kullanılan motor muhtemelen Rockstar'ın artık her nasıl kodlandıysa bir türlü eskimek bilmeyen RAGE motoru. Oyundaki doğanın, hayvanların görsel kalitesi muazzam görünüyor. GTA V'de en çok performans düşüren ayarın Grass Quality(Çimen Kalitesi) olduğu düşünüldüğünde şu görüntüyü yeterli performansla edebilmek adına aynı muazzamlıkta bir emek harcadıkları da bariz gibi. İlk defa bir Rockstar oyunun grafiklerinden daha tanıtım aşamasında bu kadar etkilendim. Bu sanki PC versiyonunun çıkmasını(tabii çıkarsa) daha uzun bekleyeceğimizin habercisi gibi ya neyse artık.

Oyun konusunda kesin olarak söyleyebileceğimiz bir şey henüz yok. Sadece 2017 sonunda çıkacağını biliyoruz. Dikkat çeken tek nokta, tanıtım görselinde(ve fragmanın sonunda) her biri gayet şahsına münhasır tasarlanmış gibi duran yedi karakter silueti gördüğümüz. GTA V'de kendi hikâyesine sahip üç oynanabilir karakter olması,



ÇIKIŞ TARİHİ
GÜZ 2017





"acaba işi daha da ileriye götürüp sayıyı yediye mi çıkaracaklar?" sorusunu akla getiriyor tabii ki ama bence bu olmayacak. Bir grup hikâyesi işlenmesi tabii ki olası ama duygusal yükü nispeten hafif tonlu GTA serisinden(dördüncü oyunu bir kenara koyarsak) çok daha ağır olan Red Dead'in, senaryoyu tinerle inceltir gibi bu kadar fazla karaktere paylaştırıp o yükü hafifleteceğini sanmıyorum ben. Bana daha çok ana karakterimizin içinde önemli yer tuttuğu bir çete hikâyesi göreceğiz gibi geliyor. Malum ilk oyunda bir haydut eskisini yönetiyor ve geçmişteki yoldaşlarımızın peşinden gidiyorduk. Belki gördüğümüz karakterlerin arasında eski oyundan tanıdık yüzler bile olur, ne dersiniz?

Sözün özü, RDR 2 çok iyi geliyor. Şimdilik ayakkabılarını çıkarmış, ayakuçlarına basa basa geliyor ama son düzlükte gümbür gümbür koşmaya başlayacağına şüphe yok. ■ **ONUR**

HAKKINDA HİÇBİR ŞEY BİLMEDEN BU KADAR HEYECAN YAPTIĞINIZ BAŞKA BİR OYUN VARSA ÇIKIP SÖYLEYİN!



ÇIKIŞ TARİHİ
02 HAZİRAN

WIN • PS4 • ONE

TEKKEN 7

MISHIMA AİLE ŞİRKETİ

Eskidi oyun eskidi! 2015'in Mart'ında çıktı aslında *Tekken 7* ama sadece Japonya'da ve sadece Arcade için. Japonya'daki bir atari salonunda şu muhabbetin geçtiğine eminim:

-Tekken 7 mi oynasak?
-Eskidi olm o artık, kimse oynamıyor.

Oyunun geçen aylarda Avrupa'da büyük çaplı bir turnuvası bile düzenlendi (Japonca versiyon kullanılarak tabii). Biz oyunu PC veya konsolda oynayacak büyük çoğunluk ise eski fragmanların kesilip biçilmiş bir versiyonuyla yetinmek durumunda kaldı. Tamam, gaz fragman yapıyorsunuz, eyvallah da Haziran başı da çok yakın bir tarih değilmiş hani.

Bu arcade versiyonu *Fated Retribution* isminde bir güncellemeye kavuşacak ve bizim oynayacağımız, PC ve konsollara çıkacak olan versiyonu bu güncellemenin kapsadıklarına da sahip olacak. Toplamda 36 karakter var gibi görünüyor şu an için. Gamescom'da denemiştim oyunu ve her ne kadar yeni gelen Rage Art, Power Crush gibi mekanikleri çok test edememiş olsam da çok tatlı gelmişti. Keşke denemeseydim, o gün bugündür elim daha bir kaşınıyor. Asuka'mla Eren'in Lili'sini bir an önce sopalamak istiyorum. ■ **ÖMER**

BEKLİYORDUK BİZ ONU

SCALEBOUND

Yapma be Microsoft... XBox One'da heyecan yaptığımız kaç tane oyunun vardı ki aralarından en merakla beklediğimizi iptal ettin? ***Scalebound*** bildiğiniz üzere Platinum Games'in kendi tarzını biraz değiştirerek yaptığı yeni, ejderhalı, ateşli bir oyun olacaktı. Olacaktı diyoruz, çünkü 9 Ocak'ta projenin iptal edildiği resmi olarak açıklandı. Oldukça sancılı bir geliştirme sürecinden geçiyormuş oyun, ama zorlukların üstesinden gelip de piyasaya varabilse oyunculardan nasıl bir tepki alacaktı onu asla öğrenemeyeceğiz. Grafik kalitesi olarak da Platinum'un yaptığı diğer oyunlara kıyasla çok daha gelişmiş bir seviyede olması, ayrıca bolca RYO ögesi barındırması planlanıyordu oyunun, bunun da geliştirici ekibi epey zorladığı kesin. Eh, diyecek pek bir şey yok. XBox'un günbegün kendi mezarını kazışını izlemiyoruzdur umarım. ■ **TARIK**

ÇIKIŞ TARİHİ
MART 2017

WIN • OSX • PS4 • ONE

OUTLAST 2

AYİNLER VE KANLI BALTALAR

Geçen senenin en çok beklenen oyunlarındandı *Outlast 2*. Her ne kadar 2017'ye ertelenme haberiyle üzülsem de, Red Barrels geçen yılın sonuna doğru oyunun demosunu yayınlayarak beni baya mutlu etmişti. Gerçi böyle dedim de, 7 GB'lık indirmenin üstüne sadece on beş dakikacık oyun oynamayı da yadırgamıştım doğrusu. Öyle ya da böyle, biz *Outlast 2* yollarında korkuyu hype eyledik ey okur!

Bildiğiniz gibi *Outlast 2*'de Blake Langermann isimli farklı bir karakteri yöneteceğiz. Oyun Mount Massive'de yaşananların sonrasında geçecek ve kötücül şirket Murkoff da bu yeni olay örgüsünün bir noktasında yerini mutlaka alacak. Özellikle oyunun tanıtımlarında dönen "körü körüne inanç" teması ve Katolik okulları ortamları, hikâyeye incelikli yedirilirse tadından yenmez diye düşünüyorum. Oynanış kısmındaysa da en çok dikkatimi çeken şey ilk oyunun klostrofobik ortamını yok ederek yerine daha fazla açık mekân ve genişlik sunulacak olması oldu. Her ne kadar MM akıl hastanesinin insanı boğan ambiyansı kusursuza yakındıysa da, yeni bir oyunda yeni şeyler deneme isteğini gayet makul buluyorum. Hem o mısır tarlasındaki kovalamaca sahnesinde korkmayan var mı allasen? Ayrıca en büyük silahımız kameramız da yerli yerinde. Son olarak bir haberle bitirelim: Maalesef oyunun VR desteği çıkışa yetişmeyecek. Ama sonunda gelecek ya, önemli olan o! ■ **İHSAN A.**

ÇIKIŞ TARİHİ
05 MAYIS

WIN • PS4 • ONE

PREY

YA BEN KULLANMIŞTIM O KUPAYI

Oyunu BBİ'ye yazmamızın sonrasında düşen oynanış videosu, Prey'in "uzayda geçen *Dishonored*" olmasına yönelik korkularımdan kurtulmamı sağladı. Bunun yanında mutlu olduğum nokta, *Prey*'in, *Dead Space*'in yokluğu ile ortaya çıkan boşluğu bir nebze dolduracağını fark etmiş olmam. Oynanışları ciddi anlamda farklı olsa da, *Alien Isolation* ve *Dead Space* gibi oyunlarda buram buram aldığımız "uzayda yalnızlık" kokusunu hakkıyla verebilecek bir oyun gibi duruyor *Prey*. Gördüğüm kadarıyla tek meziyeti de bu değil; oynanışı ve oynanışın temposu da ilginç. Düşmanların insan olmamasından kelli daha ıssız hissettirse de *Bioshock* serisi ile ciddi benzerliği var diyebiliriz. Yapımcı ekipte rolü olan Chris Avellone'un şu ara *System Shock* ile de uğraştığı düşünülürse bu bir rastlantı olmayabilir. Oyuncunun emrine sunulan güçler, o güçlerin ve alet edevatın birbiriyle kombinasyonu, haritanın komple açık olması ile *Prey* gerçekten *Dishonored* tarzından farklı hissettiriyor ama aynı seviyede stilize bir havadan da yoksun değil. Görsellik çok duru, düşmanlar aynısının başka boyu gibi dursa bile bunun arkasında bir sebep olduğu ve henüz her şeyi görmediğimiz gayet bariz. Heyecanlı ve sabırsızız sevgili okur. Gelsin bakalım. ■ **ONUR**

Azıcık dokunsam Venom'a dönüşür müyüm çok fena meraktayım.



"Maske" kavramı da sembolik olmanın ötesine geçiyor P5'te.





PS4 • PS3

ÇIKIŞ TARİHİ
04 NİSAN

PERSONA 5

KIRMIZI SİYAH

Hani bazı oyunlar vardır... Adını hep duyarsınız; çok iyidirler ve genellikle spesifik bir konsola ya da sisteme özel olduklarından bir türlü oynama şansı bulamazsınız. Sonra bir gün daha fazla dayanamazsınız, gaza gelip o oyunu oynayabilmek adına o konsolu ya da sistemi alırsınız... *Persona 4 Golden* için PS Vita almış ve bundan bir an bile pişmanlık duymamış bir oyuncu olarak iyi ki bir PS4'üm de var diyorum bu aralar. Zira eğer olmasaydı, *Persona 5* için gözümü kırpmadan paraya kıymam gerekecekti. Persona serisine ucundan köşesinden bile bulaşan neredeyse herkesin de bu hissi paylaştığından eminim.

Sözde 2014'ün soğuk, içimizi donduran aylarında oynayacaktık *Persona 5*'i. Ertelene ertelene (en azından Avrupa için) 2017'yi buldu kavuşmamız. Ama çok da şikâyetçi değilim aslında çünkü ne zaman ertelense o gecikmeyi telafi edecek bir şeyler eklediler oyuna. Mesela şubat ayından mart ayına kaydırılışı tamamen oyuna Japonca dublaj + İngilizce altyazı seçeneğini dahil etmek içindi. "Her eser kendi dilinde güzeldir" diyenler buna sevinmesin de ne yapsın şimdi?

O kadar bekledik ama beklediğimize değeceğine inancım tam benim. Her Persona oyununda olduğu gibi *Persona 5*'te de transfer öğrenci olarak yeni bir şehre ve yeni bir hayata adım atarken kendimizi çok daha büyük bazı mistik olayların ortasında bulacağız. Her oyunda özenle seçilip işlenen konu bu sefer kırmızı, keskin hatlarla "özgürlük" olarak belirlenmiş. Toplumun ayağımıza vurduğu zincir ve prangalarla ne kadar özgür olduğumuz sorusunu soracak olan oyunun anlatmaya çalışacakları da yine seriden beklediğimiz üzere çok yerinde mesajlar içerecektir. Bunun dışında bu seferki grubumuz kendilerine "Phantom Thieves of Hearts" adını verdiği için ilginç bir "hırsızlık" teması da pakete dahil gelecek; zaten bunu yeni Persona'ların tasarım ve isimlerinden de açıkça görüyoruz. Ana karakterin Persona'sı doğrudan Arsène Lupin'den esinlenilmiş desem aklınızda bir resim oluşacaktır herhalde?

Tüm bunlara yine serinin klasikleşmiş okul, part-time iş ve sosyal elementlerini eklediğimizde karşımızda yine bizi başına esir edecek, bir yandan düşündürtecek ve konsol aldıracak bir oyun çıkıyor. Üstelik yokluğunu muhtemelen çok hissederiz dediğim Teddy yerine de Morgana adında bir kedi maskotluğumuzu yapıyor olacak. Sizi bilmem ama benim için kesinlikle 2017'nin favorileri arasında şimdiden *Persona 5*. Oyun 4 Nisan'da çıktığında almak için gerekirse All-Out-Attack yapmayı ihmal etmeyin. ■ **CAN**

HANİ BAZI OYUNLAR ERTELENDİKÇE HEVESİNİZ AZALIR, ŞÜPHELERİNİZ ARTAR YA. HAH İŞTE, P5 ONLARDAN DEĞİL!



ÇIKIŞ TARİHİ
05 MAYIS

WIN • PS4 • ONE

MASS EFFECT ANDROMEDA

YENİ GALAKSİ, YENİ KURALLAR

Günümüzün en büyük oyun markalarından *Mass Effect*'in geri dönüşünü yıllarca bekledik. Nihayet *Andromeda* duyuruldu, bu kez de oyun hakkında bir şeyler görüp öğrenmek için yıllarca bekledik. BioWare ağzını sıkı tutuyordu ki doğrusu bu durum biraz da endişe yaratıyordu. Neticede oyunun çıkmasına birkaç ay kalmıştı, yoksa göreceğimiz şeyi beğenmeyeceğimizden mi korkuyorlardı?

Yapımcılardan **Mike Gamble** durumun bu olmadığını söylüyor ve *Fallout 4* örneğini vererek Bethesda'nın orada yaptığı gibi kısa sürede yoğun bir şekilde bilgi paylaşma yolunu seçtiklerini belirtiyor. Her ne kadar uzun süre hasret duymuş olsak da şu sıralarda bol bol video görüyor oluşumuzdan da gayet hoşnutum şahsen. Ve tabii gördüklerimden de...

Önceki üçlemenin 600 yıl sonrasındayız, Pathfinder kod adıyla anılıyoruz, Samanyolu'nda değil Andromeda galaksisindeyiz ve insanlık için yeni bir yuva olma potansiyeli bulunan bir yer arıyoruz falan filan. Bunlar önceden beri bildiğimiz, özellikle de N7 gününde biraz daha netleşmiş şeyler. Aralık başından beri ise oynanışa ve içeriğe dair daha fazla şey öğrendik genel olarak.

Oyunun Frostbite motorunu kullanıyor oluşunun getirilerine az çok şahit olduk mesela. Motorun yeteneğine *Dragon Age: Inquisition*'ın ve en son *Battlefield 1*'in geniş ve detaylı mekânlarında, sağlam görsel efektlerinde şahit olmuştuk, bilim kurgu arenasında da gayet iş yapıyor gibi gözüküyor. Efektleri abartı bulanlar da mevcut yalnız. Zevk meselesi tabii, Japon RYO'ları da seven biri olarak bu tip ışık şovları hoşuma gidiyor şahsen benim ama daha sisli-puslu-metalik bir bilim kurgu arıyorsanız hoşnut kalmayabilirsiniz. Bu arada Frostbite'ın optimizasyon konusundaki yeteneğini de not etmeden geçmeyeyim. Mesela *BF1* sunduğu muazzam görselliğe rağmen orta seviye sistemlerde bile rahat çalışıyordu. Benzer performansı *Andromeda*'da da göreceğimizi tahmin ediyorum.

BioWare'in genel olarak pek beceremediği yüz grafik ve animasyonlarının *Andromeda*'da aşılmasını beklemeyin ama, hâlâ bir olmamışlık mevcut. Neyse, en azından Bethesda'dan daha iyiler bu konuda, o da bir şey.

Sunduğu dünyaların tasarımı konusunda özellikle beğenmekteyim *Andromeda*'yı ki serinin önceki oyunları bu konuda belli başlı bölgeler dışında çok da başarılı

MASS EFFECT'İN SEVDİĞİMİZ BİLİMSEL TEMELLERİ YENİ GALAKSİDE DE EKSİK OLMAYACAK.

Yeni güçlerimiz aksiyonu epey hareketli hale getiriyor.



Yüz animasyonlarındaki tutukluk da gitse görselliğe diyecek yok.



sayılmazlardı. Yeni galaksinin ve yeni grafik motorunun verdiği özgürlükle yaratıcılıklarını konuşturmuş tasarımcılar. Yerden salyangozumsu sarı bitkilerin türediği, gökyüzünde kayaların süzüldüğü gri bir gezegen; daimî bir güneş tutulmasının soluk ışığı altındaki lavlı, kayalık bir gezegen; ayına çok yakın, yıldırım ve yağmuru bol bir gezegen; akarsularının etrafı travertene benzer beyaz kayalıklarla kaplanmış ve yerden düz, kıpkırmızı bitkilerin fırladığı bir gezegen... Dünya dışı, hatta galaksi dışı bir yerde olduğumuz hissini çok güzel veriyorlar görüldüğü kadarıyla.

Tabii oyunun büyük ölçüde açık dünya yapısında olacak olması durumu daha da tatlandırıyor. Kesin bir şey söylenmedi ama büyük ihtimalle *Inquisition* gibi olacaktır yapı. Yani 15-20 tane inebileceğimiz gezegen olacaktır ve bunların bazıları ciddi anlamda geniştir. Bu haritaların içlerini doldurmak konusunda da kendilerine güveniyor yapımcılar. Bolca yan görevin yanı sıra oyunun suyunu çıkarmak isteyenler için yan görev bile sayılmayacak sayısız enteresan şey eklediklerini söylüyor Mike Gamble haritalara: "Mesela bir çift kromlaşmış ceset göreceksiniz, tarayıcınızı açıp etrafı araştıracaksınız, neler olduğunu öğreneceksiniz, belki bu keşfiniz sizi başka bir yere götürecek, belki de götürmeyecek, olay orada kalacak. Bu tip şeylerden oyuncuların çok keyif alacağını umuyorum."

BARIŞ? YOK BARIŞ!

Savaşlarda ateş etmek kadar şu bahsini ettiğim bol efektli yetenekleri de kullanıyor olacağız. Önceki oyunlardan farklı olarak karakterimiz çok daha hareketli. Örneğin *Dishonored*'daki Blink'e benzeyen, yakınlardaki bir noktaya anında ışınlanabildiğimiz bir yeteneğimiz var. Veya havalanabiliyor, birkaç saniye havada savaşmaya devam edebiliyoruz. Ateşli silahlarla dalanlara güzel atış talimi yaptırmış oluruz ama kafa-göz girişenlerden kaçmak için de güzel bir yöntem. Kamera konusunda bir belirsizlik var yalnız. Aralık başında yayınlanan videoda karakterimiz *Inquisition*'daki gibi görünüyordu, yani yine ense kamerası ama ekranda az yer kaplıyordu. Ocak başında yayınlanan videodaysa karakterimiz bildiğiniz ekranın 3'te 1'ini işgal ediyordu. Önceki *Mass Effect*'lerde de böyleydi biraz durum ama bu sefer iyice abartmış. Artık tam karar veremediler mi hâlâ nasıl bir kamera kullanacaklarına, ya da belki seçimi bize mi bıraktılar, göreceğiz bakalım.

Karakter geliştirme konusunda açabileceğimiz ve güçlendirebileceğimiz bir sürü yeteneğimiz mevcut tabii ki. Seçtiğimiz yeteneklere göre bir role bürünmüş oluyoruz, sanıyorum sınıf sistemi gibi bir şey. Henüz ayrıntılarıyla gösterilmedi bu ancak bildiğimiz şey; oyunun başından sınıfımızı seçmeyecek, kazandığımız yeteneklere göre sınıfımızı belirleyecek oluşumuz.

Karakter demişken, BioWare'in özellikle iyi yazılmış ekip arkadaşları sunma konusundaki yeteneğine her zaman hayran olmuşumdur, *Andromeda*'dan da aynısını bekliyorum. Ama şimdiye kadar paso insanlarla, krogan'larla, asari'lerle, turian'larla etkileşime giriyordu Pathfinder'ımız videolarda. Gezegenlerin farklı bir galaksi havasını iyi verdiğinden bahsetmiştim ya, bu fazla yeni ırk göstermeyişleri de tam tersi, o havaya zarar veren bir tercih olmuş bence. Gemimiz sesi bile salarian yahu... Ha bu arada, "romantizm" seçenekleri konusunda da iddialı olduğunu belirtmeden geçmeyeyim BioWare'in.

Bunun dışında bakayım neler öğrendik... Gemimiz Tempest'ı biraz tanıdık. Ağır silahları ve zırhları olmayan, çok hızlı bir makine kendisi. Sağa-sola kara deliklerden gidecekmiş. Bu kadar kolaydıysa komşuya o kadar Mass Relay'i neden kurmuşlar dedim ama neyse, vardır bir mantığı ki bilimsel gerçekliğe önem veren bilim-kurgu severlerin oyunun altyapısından çok memnun kalacağını belirtiyor Gamble. Bu konuda önceki oyunlardaki muazzam başarıyı tekrar etsinler, fazlasıyla yeter.

Multiplayer'ın da genel hatları çizildi. Hatırlarsanız *Mass Effect 3*'ünki hikâyenin sonuna etki ettiği için çok eleştirilmişti, herkes multiplayer sevmiyor sonuçta. *Andromeda*'da buna dikkat ediliyor. Oyunun hikâyesiyle daha bağlantılı bir multiplayer var ama oyuncular hiç o tarafa girmeden de işini görebiliyormuş. Yapısı konusunda bir şey denmedi ancak *ME3* ve *Inquisition*'da güzel çalışan 4 kişilik, sınıf bazlı co-op sisteminin geri gelmemesi için bir sebep yok gibi. Önümüzdeki aylarda multiplayer'ın kapalı betası da açılacak bu arada.

PS4 Pro için çeşitli güzellikler düşündüklerini, Scorpio için konuşmanın şu an için erken olduğunu, Switch'i ise yoğun talep olursa düşünebileceklerini, şimdilik oyun orada olmayacak gözüyle bakabileceğimizi söylediler ayrıca.

Ve BioWare en güzel sürprizi bir çıkış tarihi duyurarak yaptı: 23 Mart (Kuzey Amerika için 21 Mart). Kesin ertelenecek gözüyle bakıyordum ama erteleme haberi yerine direkt çıkış tarihi haberi almamız sanırım bunun olmayacağını gösteriyor denebilir. En azından birkaç aylık bir erteleme olmaz yani. O değil de... Özledik be BioWare... ■ **ÖMER**

BU KEZ LINK'İN OMUZLARINA KOCA BİR KONSOLUN BAŞARISI DA YÜKLENMİŞ DURUMDA

ÇIKIŞ TARİHİ
03 MART

SWITCH • Wii U

THE LEGEND OF ZELDA
BREATH OF THE WILD
AÇIK DÜNYADA ÇÖMLEK KIRMA KEYFİ

Size karşı dürüst olayım, *Breath of the Wild*'i bekleme sebebim oyunun vadettiği kalitesinden ziyade Nintendo Switch'in de kaderini belirleyecek bir oyun olması. Konsollar tarihine baktığımızda çıkış oyunlarının ne kadar önemli olduğunu kolayca görebiliyoruz çünkü. Sektörün en önemli ihtiyacının yeni ve yaratıcı fikirler olduğuna inanan biri olarak da Switch'e de ayrı bir sempati duyuyor ve başarılı olmasını istiyorum ne yalan söyleyeyim... Tabi oyunun vadettiklerini de göz ardı etmeyelim. Devasa ve en önemlisi de özgür bir dünya fikri Zelda serisi için iştah açıcı şeyler kesinlikle. Hele ki temelinde keşif ve macera duygusu yatan bir seri için! Zindanların bir öykü sırası olmaması pek çok oyuncuya kendi özgün macerasını yaşatacağı kadar oyunun tekrar oynanabilirliğini de fazlasıyla arttıracaktır. Bunların üstüne Zelda serisinin yıllardır süregelen kalitesini de eklerseniz heyecanlanmamak elde değil. Zira Switch güzel oyunlarla başarılı bir çıkış yaparsa o 2017'de o özgün macerasını yaşayanlardan biri de ben olabilirim. Switch alıp-almama kararımı kütüphanesinin zenginliği belirleyecek çünkü.

İşin bir diğer boyutuysa şu, *Breath of the Wild* kaderine terk edilmiş Wii U için çıkacak son güzel oyun da olabilir. Nintendo'nun Wii U sahiplerine tamamen sırtını dönmesini büyük terbiyesizlik sayan bir olarak en azından bu oyunla yüzlerinin gülmesini temenni ediyorum. Bir devrin sonunu, ötekisininse başlangıcını simgeliyor bu oyun kısaca, nasıl beklenmez? ■ **EMRE S.**

Açık dünya demek her köşede macera demek!



ERKEN GELENLER



ÇIKIŞ TARİHİ 20 OCAK

3DS

DRAGON QUEST VIII JOURNEY OF THE CURSED KING

Bana 3DS aldıran 2 oyundan biri bu oldu, diğeri de aynı şekilde *Dragon Quest VII*'nin remake'i zaten. İkisinin de uzun süredir Batıya gelmesini bekliyordum. Zira 7 ve 8'in serinin en iyi oyunları düşünüyorum. Hayır oyunun orijinali zaten inanılmaz güzel, bir de üzerine yeni görevler, yeni zindanlar, yeni oynanabilir karakterler, farklı bir son gibi tonla yenilik eklemişler adamlar. Ama en önemlisi de artık sinir bozan rastgele savaşları çıkarmışlar. Benim gibi bir Dragon Quest delisi için Nirvana demek bunlar, anlayamazsınız... **■EMRE S.**



ÇIKIŞ TARİHİ 18 OCAK

PS4

GRAVITY RUSH 2

İleriki sayfalarda geniş incelemesini bulabileceğiniz oyun aslında sürpriz bir yumurta oldu denebilir. Zira PS Vita'ya çıkmış ilk bölüm sınırlı bir kitleye ulaşabilmiş ve PS4'e çıkan remastered versiyonun da üzerinden çok geçmemişti. Ama Sony bu markayı önemsemiş olmalı ki yerçekimine meydan okuyan sevimli kızımız Kat'in maceraları doludizgin devam ediyor. İlk oyundaki Heskeville kasabasından bambaşka bir ortamda geçen yeni oyun yaşayan, bol çeşitli dünyası ve alıştığımız esprili eğlenceli tadında ayaklarınızı yerden kesecek (gerçek anlamda). **■EREN E.**



ÇIKIŞ TARİHİ 24 OCAK

PS4

KINGDOM HEARTS HD 2.8 FINAL CHAPTER PROLOGUE

2. Kingdom Hearts oyununun üzerinden tam 12 yıl geçmiş durumdayken arayı dolduran herhalde 7-8 tane ayrı oyun çıktı. Neyse ki bu son olacak arkadaşlar gözünüz aydın, buradan sonrası Kingdom Hearts 3 artık. 2.8'in içinde Birth By Sleep'ten tanıdığımız Aqua ile oynadığımız A Fragmantery Passage, efsanevi Keyblade War'un nasıl başladığını anlatan Kingdom Hearts X The Back Cover isimli film ve önceden 3DS'e çıkmış Dream Drop Distance'ın HD sürümü yer almakta. **■EREN E.**



ÇIKIŞ TARİHİ 24 OCAK

WIN • PS4 • ONE

RESIDENT EVIL VII BIOHAZARD

Resi 4 harikaydı, şüphe yok ama onu oynarken bile Resi benzinimin tükendiğini hissediyordum bir şekilde. Ne kadar severek bitirdiysem de o gün bu gündür hiçbir Resi'ye bulaşmadım. Hani 5'tir, 6'dır, HD'lerdir kötü olduğundan değil de serinin hayranı olmayan, seriyi normal derecelerde seven benim gibi biri için yetmişti. Ama şimdi iş değişti. Bambaşka ve cidden o hösür hösür korku hissini yaşatacakmış gibi duran bir Resi geliyor bu ay. Bu satırları yazdığımda daha çıkmamıştı, umuyorum Volkan'dan iyi yorumlar almayı başarabilmiştir ileriki sayfalarda. Yıllar sonra çekilen ilgim boşa gitmesin... **■ÖMER**



ÇIKIŞ TARİHİ 24 OCAK

PS3 • PS4

YAKUZA 0

İsminin sonundaki sıfır rakamından da anlaşılacağı üzere, Yakuza serisinin ön bölümünü oynayacağız bu sürümde. 1988 yılında, kurgusal Japon şehirlerindeyiz. Kazuma Kiryu ile beraber Goro Majima oynanabilir karakterler. Dövüş sisteminde bir yenilik göze çarpıyor: Üçer farklı dövüş stilinden istediğimizi seçebiliyoruz. Ayrıca Kazuma Kiryu gene çocuklar ve köpekler hariç herkese karşı dik dik bakıyor ama ilk bölümlerde beyaz takım elbise giymemiş! X ile atlanan bol diyalog, gaza getiren ara videoların bulunduğu, Yakuza dünyasında yaşanan güç savaşlarının başlangıcına tanık olacağız bu oyunda. Japonya'da iki yıl önce çıktı, ciddi bug'lar beklemiyoruz, olmasın da zaten. **■NOYAN**

İNCELEME



NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10	Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.	5	Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
9	Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.	4	Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
8	Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.	3	Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
7	İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.	2	Berbat bir oyun.
6	Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.	1	Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.



İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Arizona Sunshine	7	83
Assassin's Creed - The Ezio Collection	6+	72
Atlas Reactor	-	-
Batman: The Telltale Series	6+	74
Beholder	7+	77
Carmageddon: Max Damage	6+	51
Cities: Skylines - Natural Disasters	7	80
Darksiders - Warmastered Ed.	7+	81
Dead Rising 4	8	73
Eve: Valkyrie	8	71
Final Fantasy XV	8+	81
Guilty Gear Xrd -Revelator-	9+	86
Indie Game Sim	7	-
It's Always Monday	6	-
Maize	5	68
Offworld Trading Company	8	79
Planet Coaster	8+	84
Pokémon Sun & Moon	8+	87
RollerCoaster Tycoon World	3	43
Shadow Tactics	9	84
Ships 2017	5	-
Space Hulk: Deathwing	5	59
StarCraft II: Nova Covert Ops	6	-
Steep	6+	72
The Crew: Calling All Units	6	60
The Dwarves	4	60
The Last Guardian	8+	82
Transport Fever	5+	71

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



"Very" Tabanı

EN POPÜLER VR DONANIMI?



Playstation VR'ın çıkışıyla Türkiye'de resmi olarak sanal gerçeklik çağı da başlamış oldu. Yavaş yavaş yaygınlaşmayı sürdüren bu yeni teknoloji için müthiş bir oyun yapma sevdası hâkim dünya genelinde. Peki şu ana dek VR platformları için kaçar oyun yapıldı? (Sayıların içerisinde sadece oyunlar değil VR deneyimleri de bulunmakta ve sayılar ortak platformlarda çalışan oyunları da kapsamaktadır.)

- HTC VIVE'DA OYNANABİLECEK OYUN SAYISI: **793 (VRGAMESFOR VERİSİ)**
- OCULUS RIFT'TE OYNANABİLECEK OYUN SAYISI: **498 (VRGAMESFOR VERİSİ)**
- PLAYSTATION VR'DA OYNANABİLECEK OYUN SAYISI: **180 (VRGAMESFOR VERİSİ)**
- STEAM'DEKİ VR'A ÖZEL OYUN SAYISI: **542 (STEAMSPY VERİSİ)**
- STEAM'DEKİ VR DESTEKLİ OYUN SAYISI: **142 (STEAMSPY VERİSİ)**

TÜR: Aksiyon / Macera **YAPIM:** Project Siren **DAĞITIM:** Sony **DİJİTAL İNDİRME:** 189 TL (PSN) **YAŞ SINIRI:** 12+
DAHASI İÇİN: gravityrush.wikia.com/wiki/Gravity_Rush_2



Atlamakla manzaranın tadını çıkarmak arasında kalmak.



GRAVITY RUSH 2



Uçmayı özlediniz mi?

EREN ERYÜREKLİ

Şu an sabah kahvemi keyifle yudumlarken yazıyorum bu yazıyı arkadaşlar. Kafamdaki tek dert yazıları yetiştirmek olsa da böyle derde can kurban. Çünkü sevdiğim şeyler hakkında, sevdiğim bir yerde ve sevdiğim insanlarla çalışıyorum. Bunun değerini muhtemelen size yeterince anlatamam, hele bazen gerçekten çok sevdiğim bir şey hakkında yazma şansım oluyor ya işte o zaman değmeyin keyfime. Bu sıralarsa en sevdiğim şey tartışmasız *Gravity Rush 2* oldu. Nasıllara nedenlere geçmeden evvel şunu aradan çıkaralım; *GR2* tam manasıyla bir devam oyunu, yani buna girmeden evvel ilkini bir oynayın veya videolarına bakın, aldığınız zevk katlanacaktır. Bu kısa bilgiyi aradan çıkardığımıza göre uçuşlara başlayabiliriz.

ORAYA OTURMA EVLADIM, YER ÇEKER

Yukarıda bahsettiğim ilk oyunun en büyük talihsizliği PS Vita'ya çıkmış olmasıydı herhalde. Bu sebepten hem potansiyelini tam olarak yansıtamadı, hem de yeterince insana ulaşamadı. Geçen yıl bu zamanlarda Sony ilk oyunun yenilenmiş halini çıkarmasaydı halen habersiz kalabilirdiniz de. E durum böyleyken çoğu insan *Gravity Rush*'ı unutulmuş fikr-i mülkler mezarlığına çoktan gömmüştü bile. Hâlbuki oyunun yaratıcısı *Silent Hill* ve *Forbidden Siren* serilerinin de mucidi olan **Keiichiro Toyama** idi ve *Gravity Rush* hakkında başka planları varmış meğerse. Gel zaman git zaman bu planlar Sony'nin de aklına yatmış olacak ki "dur lan, şu adama bir şans daha verelim" demişler ve bu sefer bol mali destek de sağlayarak 2. oyunu PS4'e çıkamaya karar vermişler. Bu muhtemelen Sony'nin *The Last Guardian*'dan vazgeçmemek konusundaki ısrarı kadar, hatta belki ondan da daha doğru bir karar. ÇÜNKÜ OYUN ÇOOOK GÜZEL OLMUŞ ARKADAŞLAR! Evet, bağırdım. Zira bu kadar cıvıl cıvıl, hareketli, atmosferiyle saran ve içinize enerji aşılayan bir oyun daha bulmakta zorlanabilirsiniz. Bakın 37 saatte pek çok yan görevi, gizli saklı şeyi ve hikâye modunun tamamını bitirmiş bu arkadaşınıza kulak verin; *Gravity Rush 2* çoğu kişinin belki fazla ciddiye alacağı bir oyun olmayacak, ama oynayan herkes ona hayran kalacak. Hani bu oyundan keyif almamak için insanın depresyonda falan olması lazım. Sırf ana karakter **Kat** yeter neşenizi yerine getirmeye yahu.

İlk oyunda hafızasını yitirmiş şekilde Hekseville isimli havada uçan bir kasabada uyanan cıvıldak şahsiyet Kat'i yönetiyorduk. Bu hanım kızımızın Dusty isimli bir kedisi mevcut ve onun sayesinde yer çekimini manipüle edebiliyor. Söz gelimi enerjimiz tükenene kadar uçabiliyor, her yüzeye konup yürüyebiliyor, objeleri ve insanları havaya kaldırıp sağa sola fırlatabiliyoruz. Bir de standart kombo saldırılarımız var, bunlarla da düşmanları tepeleyebiliyoruz. İlk oyundaki olaylardan sonra Kat ve kankaları Raven'la Syd





Şehrin semalarında Superman gibi uçmak gündelik bir iş Kat için.



20 YILLIK OYUNCULUK HAYATIMDA BU KADAR RENKLİ, DOLU VE HAYRET EDİLESİ BİR DÜNYA GÖRMEMİŞTİM.

bir yer çekimi fırtınasına yakalanıp yabancı bir diyara savrulurlar, Dusty'se kayıptır. 2. oyun Kat'in yeni hayatına bir bakış atarak başlıyor ve bizi bir maden arama kolonisinde sıradan işçi konumuna sokuyor. Bu cesur ve merak uyandırıcı girişten bile belli zaten *Gravity Rush 2*'nin sıradan bir oyun olmadığı. Olaylar gelişirken yeni kadroyu da yavaş yavaş tanıyoruz. İlk oyunda olduğu gibi çizgi roman stilindeki ara sahnelerle ilerleyen hikâyede kadın karakterler (çok çok doğru bir kararla) ağırlıkta ve hemen hepsini tanımamız için zaman ayrılmış. Oyun boyunca geliştiklerini çok net görüyorsunuz. Özellikle Lisa ve Cecie bu bölümde öne çıkarken alıştırma mahiyetinde olan bu maden arama kısımlarının buzdağının küçücük bir kısmı olduğunu fark etmeniz uzun sürmüyor.

BÜYÜK ŞEHRE HOŞ GELDİNİZ

Şöyle düşünün arkadaşlar; havada asılı duran ve neredeyse ilk oyunun geçtiği Hekseville kadar büyük ve onun 3 katı kadar detaylı tasarlanmış Jirga Para Lhao isminde bir şehrimiz var. Buraya ilk adımımı attığımda bir baş dönmesi yaşıyorum zaten, her şey o kadar detaylı ve özenli tasarlanmış ki. Misal hızla koşarken çarptığınız baloncu amcanın balonları havaya uçuyor, o balonlara kuşlar çarpıyor. İnsanlar onlara yaptığınız her harekete tepki veriyor, selam verip selam alıyorlar. Benim Orta Amerika şehirlerine benzettiğim (en çok da Havana'ya) bu şehrin her tarafı (üst, alt, sağ, sol aklınıza ne geliyorsa) tasarlanmış ve içi yapılabilecek bir dolu şeyle doldurulmuş vaziyette. Hani nasıl diyeyim sağdaki soldaki sırları gizleri keşfetmekten uçup kaçıp kristal toplamaktan (yetenekleri güçlendirmek için lazım) ana hikâyeye bir süre devam edemedim bile. Üstelik elinizdeki retro fotoğraf makinesiyle gördüğünüz her detayı çekme şansınız da var. Hatta oyun sizi bu konuda cesaretlendirecek başarımlar ve bir paylaşım modu eklemiş.

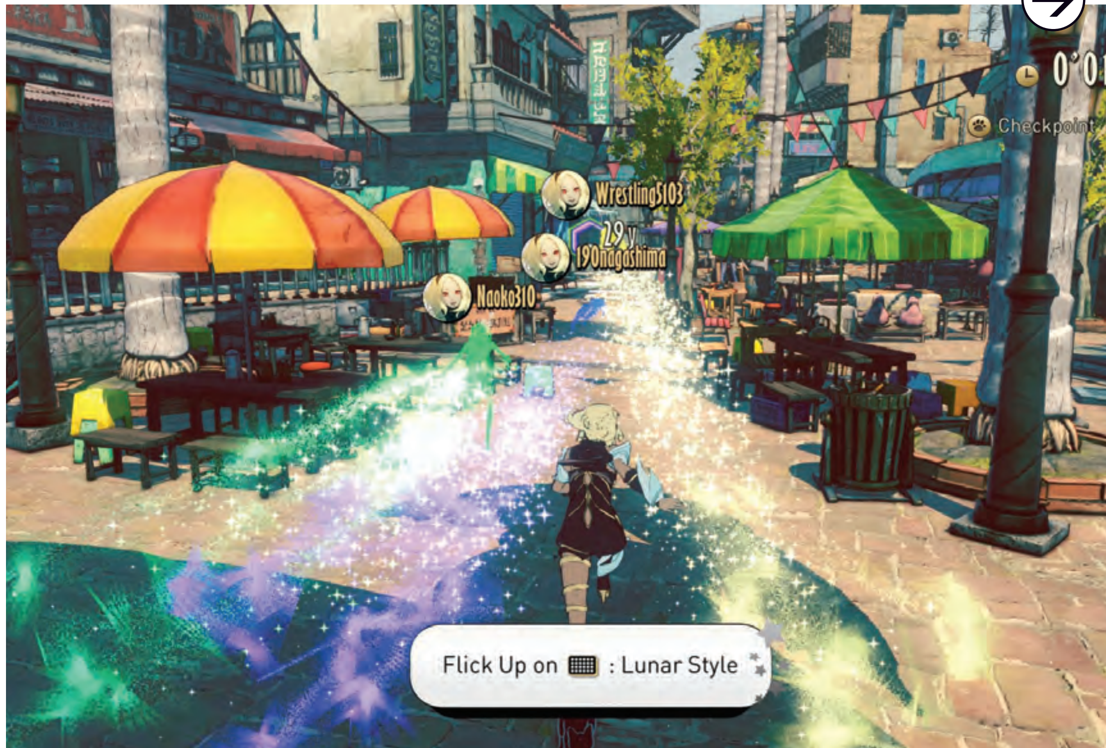
Ben şehrin sokaklarını yer yer arşınlar, bazen de uçarak gezerken karşı tarafta uzun uzun binalar görüp gitmeyi denedim. İlk tahminim dekor oldukları yönündeydi, fakat yaklaştıkça fark ettim ki, orası da aynı detayla canlandırılmış kocaman bir oyun alanıydı ve keşfedilmeyi bekliyordu. Bu ikinci şok dalgasından sonra gökyüzünde bir gariplik fark ettim; bulutların arasında uzaklarda dev kara parçaları yüzüyor gibiydi, "acaba?" diye içimden geçirip oraya uçtum. Bir de ne göreyim; ORASI DA AYRI YERMİŞ! Çüş, oha derken buranın daha elit malikâneli villalı bir yer olduğunu fark edip durdum. İşte o an dank etti kafama; burası sosyal sınıfların ayrıştığı bir dünyaydı, zenginler üstte, işçi sınıfı onların altında yaşıyordu (tıpkı Rio de Janeiro gibi). Peki fakirler neredeydi? "Yok lan artık o kadar olmaz, yapmamışlardır" deyip kendimi boşluğa bıraktım, düştüm ve düştüm. Dipsizlikte yok olmaya doğru düştüm, ama yok olmadım; aksine fakir mi fakir, derme çatma, sağı solu dökülen uçan yapılardan oluşmuş bir yerleşkeye vardım. Yaşadığım hayreti ve hayranlığı tahmin edebilir misin bilmiyorum sevgili okur ama 20 küsur yıllık oyunculuk yaşamımda ben böylesine rengârenk, uçsuz bucaksız, her tarafında gezilebilen ve her yanından ayrı bir güzellik fışkıran bir açık dünya ile karşılaşmadım desem yeridir. Bundan daha iyisi *GTA V* ve *The Witcher 3*'ün dünyasıdır herhalde. 3. sıraya da *Gravity Rush 2* rahatlıkla oturur benim listemde. Net. Ve bu anlattıklarım yaratılan dünyanın sadece yarısıydı, onu da ekleyeyim. Hani ilk oyunun üzerine 4-5 kat çıkmışlar desem yeridir.

YERÇEKİMİYLE DANS ETMEK

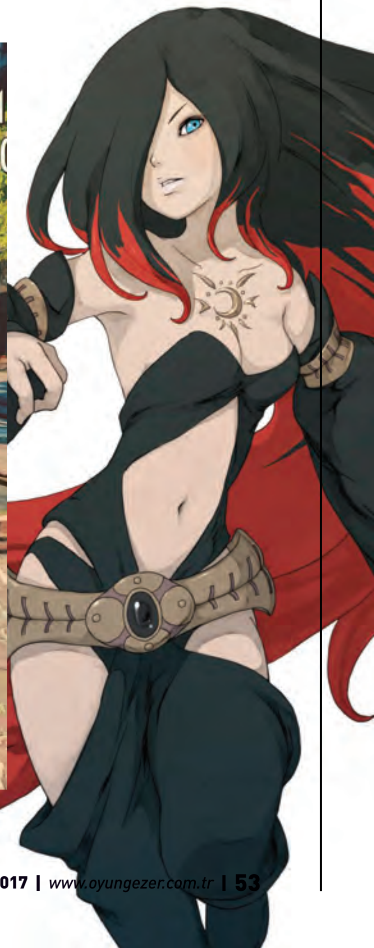
Tabii böyle bir dünyanın tadı ancak içine eklediğiniz oynanış mekanikleriyle çıkardı ki *GR2* bu konuda da çok iyi iş çıkarmış. Oyunda yapabildiğimiz eylemler sınırlı olsa da (yukarıda bir yerlerde saymıştım) bunların yaratıcı şekillerde kullanılışını kesinlikle takdir edeceksiniz. Örneğin objeleri yer çekimi sayesinde havaya kaldırma mekaniğini ele alalım. Kaç farklı şekilde kullanabilirsiniz düşmanların kafasına gözüne

MOUBEIUS VE MIYAZAKI ETKİSİ

Oyunun yaratıcısı Keiichiro Toyama esasında Gravity Rush dünyasını Silent Hill'den çok evvel kafasında oluşturmaya başlamış fakat zamanın teknik altyapısı yetmediği için diğer projelere yönelmek durumunda kalmış. En nihayet Gravity Rush'ı gerçekleştirdiğinde, yıllar içerisinde genişlettiği çizgi roman ve manga arşivinden epey faydalandığını söylüyor. Özellikle Fransız sanatçı Moebius'un retro-fütüristik mekân tasarımlarının ve Miyazaki filmlerinin güçlü ve bağımsız kadın karakterlerinin Toyama üstündeki etkisi büyük olmuş. İki sanatçıya saygı duruşunu oyunun her anında hissettiğimiz bir gerçek. Fakat daha iyisi Toyama'nın ikiliden esinlendiklerine kendi ruhunu katması bana kalırsa. Zaten her halinden iddialı bir proje olduğu belli olan Gravity Rush 2'de de bu tutku güçlü bir şekilde hissediliyor.



İnsanın şu kafelerden birine oturup etrafı izleyesi geliyor.







Havada çok süzülünce vücut ısınmış tabii, baksanıza ıstakoz gibi oldu kızcağız.

Her zaman eğlence yetmez, bazen de oyun sanat içindir.







YERÇEKİMİNİ KONTROL ETMEK BASİT BİR GÜÇ DEĞİL, SÜRÜYLE KULLANIM ALANI VAR.



bir şeyler fırlatmak haricinde? Yakınlardaki su kaynağından küre şeklindeki suyu alıp yangınları söndürebilir veya çiçek sulayabilirsiniz. Halka gazete, broşür dağıtıp hapishaneden adam kurtarabilirsiniz. Oyunda ana hikâye dışındaki yan görevler o kadar güzel düşünülüp aralara serpiştirilmiş ki hemen hepsini yapma isteği duyacaksınız. Söz gelimi bir görevde duvarlarda gizlice yürüyerek eşini aldattığından şüphelendiğiniz bir adamın farklı kadınlarla olan fotoğraflarını çekip dedektifçilik oynayacak, bir diğerinde yazdığı karakterlerin kılığına bürünen bir yazarı kalabalıkta ayırt etmeye çalışacak veya kendiniz kılık değiştirip liseli kızların arasına sızarak karanlık bir komployu çözmeye çalışacaksınız. Oyundaki her mekanik birden fazla şekilde kullanılabiliyor bu yan görevlerde, hatta bazılarını deneyimlerken çok şaşırdığım da oldu (dondurma yerken poz vererek müşteri çekmeye çalışmak gibi).

Bunun haricinde kristal toplayıp boss kesebileceğiniz zindan tarzı hazırlanmış yerler de var. Oyunda geçtiğiniz bazı bölgelerin rastgele tasarlanmış halleri gibi olan bu yerlerde genelde hazine avcılığı yapıp aksiyona dalabiliyorsunuz. Bu serbestlik ve yapımın size bir şeyleri diretmemesi temponuzu istediğiniz gibi ayarlamanıza; istediğiniz kadar güçlenip, keyfinizce at koşturmanıza imkân tanıyor. Bu özgürlük hissi oyunun en güçlü yanı belki de. Bir diğer güzellikse yan görevlerin ana hikâyede karşımıza çıkan karakterlerin altını doldurup onları derinleştiriyor oluşu, hani boşa sıkılan tek bir kurşun bile yok oyunda. Jazz esintili neşesi bol müziklerse atmosfere cuk oturmuş.

Oyunun bu denli geniş olmasını ve güzel gözükmesini sağlayan ana güçse PS4'ün teknik sınırlarını zorlayan başarılı oyun mimarisinden geliyor. O kadar şehir, obje, insan detay, düşman bir aradayken bile 30 fps'den düşmüyor *Gravity Rush 2*. Özellikle boss savaşlarının aşırı uçmaya kaçmaya dayalı baş döndüren aksiyon gerektiren kısımlarında bu durum çok işinize geliyor ki boss savaşlarının epiklik derecesi sonlara doğru iyice tavan yaptığı için düşmeyen hıza şükredeceksiniz. İlerledikçe dallanıp budaklanan hikâye 21. bölümde bitiyor. Fakat gireceğiniz bir diyalogdan sonra



Kat bile ilk oyununa bakıp şu an nerede olduğunu görünce şaşkınlıktan ağzını açık unuttu.

KAT'İN YENİ GÜÇLERİ

Oyunda eskiden kalma güçlerimiz ve standart stilimiz haricinde bir de Jupiter ve Lunar Style adında iki yeni stilimiz bulunuyor. Lunar stilinde Kat tüy kadar hafifliyor ve düşmanlarla ışınlanarak savaşabiliyor, bu modda yüksek yerlere gerilip sıçrayabiliyoruz ama bunun bir bedeli var elbette ve o da hasarımızın ciddi oranda düşmesi. Jupiter modu ise daha ağır ve kodumu oturtan cinsten vuruşlara ve alan hasarı veren bir Gravity Kick türevine sahip, temelde Lunar'ın zıttı gibi yani. Ayrıca her iki modun da kendine has özel hareketleri mevcut. Oynanışa sağladığı katkının yanı sıra daha çeşitli saldırı ve yetenekler kullanabilmek, karşınızdaki düşmanın özelliklerine göre stiller arası geçiş yapmak oyuna ayrı bir derinlik katmış. Düşman türüne göre doğru stili seçmek işinizi hayli kolaylaştıracaktır.



devam ediyor ve ilk oyundan yarım kalan Kat'in geçmişi muhabbetini gayet tatminkâr şekilde tamamlıyor. Bu kısımlarda sağlam sürprizlerle karşılaşmaya hazır olun.

ÖZGÜRLÜK PARMAK UÇLARINIZDA

Doğal olarak diyeceksiniz ki "yahu bu oyunun hiç mi eksisi yok, o kadar mı mükemmel?" Var tabii. Öncelikle uçarken istemediğiniz yerlere inmek ve sıkıntılı kamera açılarına maruz kalmak oldukça mümkün. Bazen de fırlatmak istediğiniz objelerin alakasız yerlere gittikleri oluyor ama bunları görmezden gelmek gayet kolay, zira uzun vadede büyük sorunlar yaratmıyorlar. Kat'in kontrollerine alışmak biraz zaman alıyor ancak alıştığınızda "Gravity Queen" lakabının hakkını vermek de bir o kadar keyifli. İkincil olarak; *Gravity Rush 2*'nin canlı bir animeyi andıran görsel dünyası ve karakterleri herkese hitap etmeyebilir. Bir *The Witcher* gerçekçiliği beklemeyin yani. Burası aydınlık, neşeli, yer yer üzen ama çokça da eğlendiren bir dünya. Yine de bu eğlencenin içine sağlam seksizm ve sınıf ayrımcılığı eleştirileri yedirildiğini de belirtmeden geçemeyeceğim. Bu erkek egemen dünyaya karşı olan duruşu ve kadınları ön plana koyarak kahramanlarını onlardan yaratması oyunun tüm teknik, artistik başarısının üstünde bana kalırsa. Hatta ilk oyunda Kat'in yarı çıplak komik sahnelerinin yerinde de yeller esiyor bu sefer. Yapımcıların Kat'i vücudu ve cinsiyetiyle değil de karakter özellikleriyle ön plana çıkarmaları gerçekten takdir edilesi. Opsiyonel olarak edinebileceğiniz ekstra kostümleri biraz fazla seksi bulsam da bunları hiç görmeme şansınız olması da bence doğru bir tercih.

Olmuşlar ötesi bir oyun olmuş *Gravity Rush 2*. Açık ara PS4'te oynadığım en zevkli, harcadığım zamana değen ve saf eğlence sunan bir yapım. Orijinalinin üzerine bu kadar çok şey koyup gelen devam oyunlarına hasret kalmıştık doğrusu. Hatta bu oyuna *Gravity Rush 3* deselermiş de olurmuş, öncülünün ötesine öyle bir fersah fersah geçmiş, dünyasını öyle bir genişletmiş ki... Hemen her yapımcının örnek alması gereken bir durum bu. Hemen açıp kendimi rüzgârda süzülmeye bırakarak keşfedemediğim ekstraları bulmak için ellerim kaşınıyor bildiğiniz. O derece dünyasına ve karakterlerine bağlandığım, aksiyon ve keşif dengesi yerli yerinde, dolu dolu, naif bir oyun *GR2*. Muhtemelen bir benzeri kolay kolay gelmeyecek.



- Her detayı düşünülmüş kocaman dünyası
- Benzersiz anime atmosferi
- Kat'in güçlerini kullanmak pek keyifli
- Doyurucu yan aktiviteler
- Karakterler iyi yazılmış
- Müzikler akılda kalıyor
- Çizgi roman stili ara sahneler



- Uçarken istediğiniz yere konmak biraz sancılı
- Yer yer oynanışa ket vuran kamera açıları
- Hikâyenin iki kısmı arasındaki bağlar zayıf
- Kimi yan görevlerde güçlerimizin sınırlanması

9

SON KARAR

Çok keyifli, eğlenceli ve devasa bir dünyada süpersonik bir macera mı? Bir tane alayım lütfen.

win | one | psvr | ps4



ÖZLEDİĞİNİZDEN EMİNSENİZ GÖZLERİNİZİ KAPATMAYIN

RESIDENT

VOLKAN TURAN

Sizi bilemiyorum ama ben kâbus görmeyi çoğu zaman seviyorum. Hem heyecanlı geçiyor, hem uyandıktan sonra o rüya bir tecrübe boyutunda zihnimde kalmaya devam ediyor, hem de rüya gibi güvenilir bir ortamda bu heyecana ortak olma keyfi bir başka be! Kâbuslarımın orijinal olmadığını söyleyebilirim. Bazen karanlık pis bir evin bodrumunda, bazen dibi gözükmeyen ay ışığı altında düz bir arazide, bazen çamurların içinde debelenirim, bir yerlerden atlarım veya göremediğim şeylere budakla karşılık veririm... Anladığınız gibi pek bir yenilik yok beynimde; bunun da nedeni bilinçaltımda daha fazlasını üretecek malzemenin olmayışı. Sanırım bu malzemeler vaktiyle o kadar çok ve o kadar kötü kullanıldı ki beni artık ne bir film, ne bir kitap, ne de bir oyun gerçekten korkutabiliyor. Eskiden böyle değildi tabii, canlanan bir arabaya karşı da korku besliyorduk, gölgelerden iblis sureti çıkıyor diye odanın ışığını açık bırakıyorduk. Bitti o günler. İnsanoğlu işte en ilkel zamanlardan bu yana korka korka bugünlere geldi ve gerekli korku bağışıklığını da kazandı. Bu uzun paragrafı şuraya bağlayacağım dostlar; her şeye rağmen, özellikle de bu bağışıklığa rağmen, beni gerçekten korkutan, gerçekten ürküten bir oyuna çok uzun zaman sonra tekrar kavuştum. Meydanı boşaltalım çünkü sahibi geldi! *Resident Evil* geldi!

E-001

Hepimiz hem fikirizdir ki *Resi* oyunları *RE3: Nemesis* ile korkutma olayını kademeli olarak düşürdü. *Code Veronica*, *Zero* derken marka ayrı sulara açıldı. **Survival-horror**, yani hayatta kalma – korku türünü yükselten *Resi* gitti, yerine daha hareketli başka *Resi* oyunları geldi. *RE4* çığır açtı, *RE5* bunu pekiştirdi, *RE6* ile yüksek bütçeli bir aksiyon markasına geçiş yapıldı, yan oyunlarla türlü türlü şeyler denendi... Bol bol eleştirilse de *RE5* ve *RE6* markanın en çok satan oyunları olmayı başardı. Capcom ve *Resi* ekibi eskiden olduğu gibi hızlı ve riskli karar alma alışkanlıklarına devam etti ve karşımızda *Resi 7* sizi ısırmayı bekliyor dostlar! Ben hayatımda böyle bir "comeback" görmedim çok samimi söylüyorum. *Resi* zaten ne yapsa milyonlarca satacakken bir anda durup, düşünüp "arkadaşlar, köklerimize geri dönüyoruz, bunu yaparken de modern bir geçiş yapacağız" demişse ve bunu da başarmışsa sizden şu andaki ricam ayağa kalkıp 1 dakika saygı duruşunda bulunmanız olacaktır. Herkes yerine oturmuşsa ve derin bir soluk çekmişse (oyun delirtti beni ne yapayım) *RE7* niye harika bir oyun, anlatmaya başlıyorum (***spoiler vermeden***). Hikâyeyi odağımıza koyduğumuzda bizi tam olarak bir *Resi* oyunu karşılıyor. Sudan bir sebeple cehenneme atlıyorsunuz klasik olarak. Ethan bir gün üç yıldır kayıp olan eşi Mia'dan bir mesaj alır ve bu çağrıya kulak verip Luiziana'daki **Baker ailesinin** orman içerisindeki evine yolculuğa çıkar. Burada ne orman ormandır, ne ev evdir, ne de Baker ailesi ailedir. Allah bin bir türlü belasını vermiştir buradaki



EVIL biohazard

Demoda olduğu gibi ana oyunda da kasetler önemli (DLC'lerde de önemli). Hem farklı oynanış temaları sunuyor hem de hikâye detaylanıyor. Lucas'ın kasetini mutlaka deneyin mesela.





Anne şefkati diye tabir ettiğimiz.

EN ZORU NE KADAR ZOR

Çok zor! Öyle böyle değil! Madhouse zorluk seviyesi aslında oyunun en iyi tadını alabileceğiniz yegâne mod. Normal moda göre kıyaslarsak bu zorluk seviyesinde tüm toplanan eşyaların yeri değişiyor. Tüm yaratıklar hem daha fazla vuruyor, hem daha hızlılar. Bloktayken daha fazla hasar alıyorsunuz. Enerjiniz zamanla dolmuyor. Kayıt etmek için kasetleri yanınızda bulundurmanız gerekiyor. Boss dövüşleri çok daha uzun sürüyor. Bunun anlamı çok daha fazla kurşuna ve seruma ihtiyacınız var demek ama kötü haber; daha çok yok! Her kurşunun değerini bilmek zorundasınız. Oyun sonu bonuslarını toplamadan Madhouse'a bulaşmamanızı öneririm, saç baş yoldurur!





Bu kuş kafeslerini etraftan topladığınız antik coin'lerle açıyorsunuz. Demodan alacağınız bir coin için de geçerli bu. Normal seviyede 18, Madhouse seviyede 33 coin toplayabilirsiniz.



her şeyin! Burası aynı benim kâbuslarımdaki evlerin laciverti kıvamında, cehennemden farksız ilk mekânımızdır (son değildir). Baker ailesi çekirdek bir aile gibi görülse de, öyk, anlatırken bile midem bulanıyor bak, deliliğin ve iğrençliğin dibinde yaşamaktadırlar. Aileyle tanışmadan önce çok travmatik bir dövüşe dâhil olduğunuz için Baker ailesi ilk başta sizi korkutmayıp biraz iştah kapatsa da, kısa zamanla bu aile rüyanıza girecek kıvama gelmekte. Özellikle ailenin babası Jack yüzünden üç beş saç telim gerçek zamanlı olarak beyazladı! Son zamanların en manyak karakteri Jack. En orijinal demiyorum bakın, çünkü *RE7*'de orijinallikten daha çok, pek çok başyapıttan önemli dersler çıkarılarak hazırlanmış bir atmosfer bulacaksınız. Bir bakıyorsunuz Texas Chainsaw Massacre filmine girmişsiniz, bir bakıyorsunuz Evil Dead seti içerisindesiniz, oradan Saw'a, oradan Skeleton Key'e...

Capcom uzun uzun ilk üç oyunun en beğenilen yerlerini ve neden beğenildiğini araştırmış ve belli ki bu araştırma meyvelerini vermiş.

Tabii eski *Resi* oyunları da hamura yedirilmiş. İlk üç oyundan maddi manevi beslenmiş *RE7*. Bu etkileşim elbette basitçe geçiştirilmemiş. İzlediğim tüm röportajlarda ekip uzun uzun ilk üç oyunun en beğenilen yerlerini ve neden beğenildiğini (yani korkulduğunu) araştırmış ve belli ki bu araştırma meyvelerini vermiş. Baker ailesi manyak, ama ev daha manyak! O koridorlar, o kapılar, çatı katı, bodrum katı, çamaşırlık, salon, yemek odası, TV odası, mutfak, ohoo... Her odada bir hikâye yatıyor ve bu hikâye sizi atmosferine çeken ilk şey oluyor. Yapımcılar da işte bu noktada markanın en cesur adımını atıyor.

NE KADAR YAKIN O KADAR ALT BEZİ

Resi serisi ilk kez FPS kamera açısına geçmiyor olsa da, böylesine bir modeli ilk kez, hem de tam vaktinde kullanıyor. VR şöleni yaşadığımız şu aylarda, FPS açısına geri dönmek gerçekten de son derece iyi bir fikirmiş (bkz. VR kutucuğu). Her odada irili ufaklı o kadar fazla detay bulunuyor ki, yakından onlara bakmak, yaratıklarla yüz yüze etkileşime girmek sizi iğne üzerinde tutmaya yetiyor. Sürekli bir endişe, sürekli bir güvensizlik hissi ensenize yapışıyor ve son saniyeye kadar da gitmiyor. Bu his ses ve ışık oyunlarıyla da her daim taze kalıyor. Çok kanallı bir ses sistemi / kulaklık ile oyunu oynarsanız fondaki seslerin ne kadar iyi tasarlandığını anlayacaksınız. Mekânlar adeta sizle konuşuyor. Bazen uyarıyor, bazen bir tuzağa çekiyor sizi. Öyle ki etrafı sessizlik kapladığında bile bunun bir anlamı oluyor. Ses duymak istiyorsunuz, tehlike de anlatsa bir ses olsun diyorsunuz çünkü *belirsizlik* bünyenizi daha bir geriyor. İyi bir gerilim aletidir sessizlik.

Yine de "kayıt odasının" dingin fon müziği eski *RE*'lerde olduğu gibi size biraz soluklanma fırsatı veriyor.

Ses kadar görselliği de yeterince iyi kullanıyor *RE7*. RE Engine adı verilen yeni grafik motoru belki günümüze göre harika şeyler başarmıyor ama bu tip bir oyun için tam tadında. Taranmış objeleri oyunlaştırma sırasını hızlandıran motorda yüzlerce nesne taranmış ve başarıyla etrafa yedirilmiş. Dokular muazzam. Işıklandırma, gölgelendirme oyunlarını görmeniz lazım! Oyun bitene kadar mekânlar kendini tekrarlıyor diyemeyiz. Karakterlerin mimikleri çok gerçekçi değil ama bu tip bir oyun için çok gerekli değilmiş, onu anladım. *Resident Evil 2*'ye dönün bir bakın, Leon'un suratı poğaça gibi, ne mimiği! Zaten bu tip kirli, paslı, çamurlu, isli, kanlı dokuların çılgınlar gibi kullanıldığı bir oyunda daha fazlasını görmeyi ummak boşa enerji harcamak olacakmış.

KAHRAMAN DEĞİLİM. RAMBO'YUM!

Buraya kadar şöyle bir özetlersek; başarılı bir korku için iyi sesler oyunda var, görsel kalite var, bu atmosferi yücelten karakterler de var. Geriye en çok merak edilen "oynanış" kısmı kalıyor. Eğer oyunun demosunu oynamışsanız, en çok merak edilen soruların başında "Bu oyunda silah yok mu ya?" olduğunu hatırlarsınız. Yapımcılar da "merak etmeyin, silah da var, çatışma da var" deyip sanki biraz bizi pışpışlamıştı. Aslında yaptıkları şey "gerçeği söyleyip de korkutmayalım milleti"ymiş! Bu oyunda en az ilk üç oyundaki kadar çatışma var arkadaşlar! Hem de en az onlar kadar zor, hatta ilk oyun kadar zor diyebilirim. En başta ufak bir tabancayla maceranız başlıyor, sonra birkaç kesici alet deniyorsunuz ama bu sizi aldatmasın.



Neyi yanımıza alıp almayacağımıza sürekli karar vermemiz gerekiyor ve bu da bize ilk oyunlarda tattığımız o nadir endişeyi aşılıyor.

TANIDIK İSİMLER VE SİMALAR

RE7'nin RE dünyasına ait bağları oyunda gözünüze pek sokulmasa da dikkatli gözlerden kaçmıyor. Örneğin Baker ailesinin yemek odasındaki The Unveiled Abyss adlı kitabın yazarı Clive R. O'Brian. O'Brian, BSSA'nın başındaki adam ve kendisini RE: Revelations'ta görebilmiştik. Bir diğer güzel detayı gazete kupüründe görebiliyorsunuz. RE: Outbreak'ten tanıdığımız Alyssa Ashcroft, Luiziana'daki 2 yılda 20 kayıp insanın haberini yazmış. Duvarların birisinde Arklay Dağları'nın bir tablosu bulunuyor. RE 0 ve RE 1'i oynayanlar bu dağı iyi bilir. Oyunun sonlarına doğru bir dergide Raccoon City olayının ardından 16 yıl geçmesine rağmen hayatta kalanların etkisinden kurtulamadığını belirtmiş. Hepsinden öte elbette oyunun sonu da bizi biraz aydınlatmayı başarıyor ama belli ki bu mevzu DLC'lerle netleşecek.



« Azıcık mide sahibi olanları çok orijinal iğrençlikler bekliyor, çok!



Mia'cım elindeki o testereyi bırakıp evine dön tatlım.



SENİN DİLİNE NE OLDU

Eski RE oyunlarını da oynamışlar fark etmiştir ki RE7'deki anlatım dili ve yazılı anlatım öncekilere göre biraz farklı, aslında olması gerektiği gibi. Daha doğal, daha batılı, daha mantıklı. Japoncadan İngilizceye çevirilince arada kaybolup gidenler gibi değil. Bunun nedeni de Richard Pearsey'in Narrative Designer olarak projeye dâhil edilmesi. Spec-Ops: The Line ve F.E.A.R. oynayanlar kendisinin tarzını hemen görecektir. Jack ailesinin özgün diyalogların güzelliği onun mutfağının işi.



PLAYSTATION VR DENEYİMİ

Şu sıralar Sony PSVR satmaya oldukça odaklanmış durumda ve bunun için de iyi PSVR oyunu örneklerine ihtiyacı var. RE7, VR modundayken daha korkunç, gerilimi daha bir bol ama yan etkilere de sahip. Köşeleri dönerken başınız dönebiliyor. Çözünürlük bir hayli düşüyor ama bu yine de büyük bir sorun teşkil etmiyor, Jack bıçağı gözünüzün önüne getirdiğinde bildiğiniz tüm duaları okumaya başlıyorsunuz ya da baltayı kafanıza yiyince şöyle bir kafanızı çekiştiriyorsunuz... Atmosferi yaşıyorsunuz ama benim gibi biraz gözleri ve midesi hassas biriyseniz bu süre en fazla 30 dakika filan olabiliyor. Tabii VR'a tümüyle alışan bir beyniniz varsa hayat size güzel. Bu oyunu baştan sonra VR'la bitiren biriyseniz bravo size. Yine de bana sorarsanız, RE7 için PSVR set almaya gerek yok ama zaten almışsanız da mutlaka deneyin (keşke diğer VR platformlarına da gelse). Boss dövüşlerinde hissedilenleri pek az oyunda hissetmişsinizdir.



Sürprizleri bozmayayım ama Shotgun bile sonraki silahların yanında cacık kalıyor! Bayağı bayağı donanımlı geziyorsunuz. Bu ayrıca şu demek oluyor; bu silahların dengi düşmanlar da geliyor! Hatta o kadar ki oyunun normal zorluk seviyesi pek çoğunuza zor gelecek. Onlarca kez yeniden başlayacaksınız. Neyse ki yapımcılar bunu düşünmüş de envanteriniz eksilmeden öldüğünüz yerin hemen öncesinden tekrar başlatılıyorsunuz. Biraz dene-yanıl yöntemiyle ilerlemeye devam ediyorsunuz -etmesine ama sürekli bir envanter yönetimi yapmanız gerekiyor.

Bunun için de eski *RE*'lerde olan "sihirli envanter sandığı" konsepti geri dönmüş. Bu sandıklara fazla eşyaları bırakıyorsunuz ve ilerleyen sandıklarda işinize yarayanları kullanmaya devam ediyorsunuz. Bunun yanında yanınızda taşımak için gerekli olan envanter yeri kısıtlı. Neyi yanınıza alıp almayacağınıza sürekli karar vermeniz gerekiyor ve bu da ilk oyunlarda tattığımız o nadir endişeyi bizlere aşılıyor. Her ne kadar envanter kapasitenizi birkaç kez genişletiyor olsanız da bazen önemli bir nesneyi almak için boş yere bir serum tüketiyorsunuz veya bir cephaneden vazgeçiyorsunuz. Ki cephane bu oyunda her şey demek! Oturdum kabaca hesapladım ve sonuç şu; Normal zorluk seviyesinde dahi tüm yaratıkları öldürecek kadar kurşununuz yok, oyun bunu sağlamıyor. Yani bazılarından kaçmanız gerekiyor. Oyun bir tek bölüm sonu düşmanlarını yok edecek kadar cephane sağlıyor, gerisi sizin el becerinize kalıyor. PC'de mouse ile nişan almak daha kolay elbette ama analog çubukla fiyakalı headshot'lar yapmak biraz alışma gerektiriyor. Headshot da önemli bir mevzu; Shotgun'la tek vuruşta avlayabiliyorsunuz yaratıkları. Yaratıkların neler olduğunu yazıp sürprizleri bozmayacağım ama dev örümcekler, köpekler, licker'lar, insandan dönme beyinsiz zombiler bu oyunda yok. Çünkü düştüğünüz bu çukur Raccoon City değil. Alakası bile yok. Neyse, silahlar kadar diğer farklı eşyalar da oynanışı zenginleştiriyor. Bitkilerden sadece yeşil bitki, tüplerden sadece serumlar var. Kurşunları ve sağlık paketlerini / bitkileri zenginleştiren serumlar, etraftaki tüm alınabilir nesneleri kısa bir süreliğine gösteren algı arttırıcıları derken artık savaşmaya hazırsınız!

GÜNÜMÜZÜN T-VİRÜSÜ: HANTALLIK

RE4-5-6'daki gibi döner tekme atarım, alırım kafalarını duvara vururum diye düşünüyorsanız, üzgünüm! Bu hikâyede kırılgan olan ve kırılacak olan sizsiniz! Koşuşunuz yavaş, eğilmeniz etkisiz, silah çekseniz iyice yavaşlayan, hasar aldıktan sonra yavaş toparlanan; aslında normal bir bireysiniz. Bu nedenle peşinize birisi, örneğin Jack takıldığı zaman gerçekten heyecanlanıyorsunuz. Arkanızda hızla koşan bir şey olduğunu biliyorsunuz ama dönüp bakamıyorsunuz çünkü bakarsanız yakalanırsınız! Çakallık yapıp etrafında dönecek bir şey bulmaya veya bir kapıya girmeye çalışıyorsunuz ama nafile!



Sol kolunuza mıhlanan bu akıllı alet sayesinde o andaki enerji durumunuzu görebilirsiniz.





Kurşun bittiğinde paşa paşa eski dost bıçağa başvuruyoruz.

OYUNU KOLAYLAŞTIRAN TAKTİKLER

Eğer RE7'de zorlanıyorsanız işte size bazı önemli taktikler.

I **YARATIKLARDAN KAÇMACA:** Her yaratığı öldürmek zorunda değilsiniz. Doğru bir şekilde manevra yaparsanız yaratıkları geride bırakmak kolay. Eğer bir yaratığın etrafı boşsa, size saldıracağı tarafın tersinden doğru koşun gidin. Eğer kafanıza doğru bir atak yapıyorsa, blok yerine o anda eğilip ters tarafa doğru koşun. Eğer kovalanıyorsanız asla durmayın. Bir odaya girin ve girer girmez kapıyı arkanızdan kapatın. Böylece çoğu yaratığın yeri değişiyor.

II **YARATIKLARI ÖLDÜRMECE:** Her Resi oyununda olduğu gibi kafadan vuruşlar son derece etkili. Önerim Shotgun silahına ve gelişmiş kurşunlarına yatırım yapın. Hem son saldırıları engelliyor, hem kafadan tek vuruşta alabiliyor. Toplu yaratıklarda uzaktan kumandalı mayın, sineklere alev silahıyla karşılık verin.



III **BOSS DÖVÜŞLERİ:** İlk dövüşünüzü boss'u tanımak için yapın, zayıf yönlerini bulun, en yüksek hasarı hangi bölgesinden alıyor bilin, sonra bilerek ölün. Bu sefer çok daha az cephane harcayarak öldürdüğünüzü göreceksiniz. Tabii ki bunu Madhouse zorluk seviyesinde yapmayın, o çile bir daha çekilmez!



IV **COIN**'lerle önce enerjinizi arttırmaya bakın, silahı almayı en azından ilk oynayışınızda es geçin çünkü pek işe yaramayacak, az cephanesi var.





« Nemesis misin, aile babası mısın anlamadım mübarek!

Bu kâbus sona erdiğinde yine de her şeyin sona ermediğini hissedebiliyorsunuz. Capcom bu yola DLC'lerle bir süre devam edecek.

O duvar da yıkılıyor, o kapıdan da içeri giriliyor... Şunu çok net söyleyeyim, bu hissi en son *RE3*'te Nemesis peşimdeyken hissetmiştim. Ölmek bilmemesi, tam öldü derken yine ölmemesi, beklenmedik anlarda ortaya çıkması, sizden çok güçlü ve acımasız olduğunun gözünüze sokması... Bu hissi gerçekten yaşamalısınız arkadaşlar. Bağımsız korku oyunları sizi korkutsa da emin olun bu ayrı bir his; kaçıp bir dolaba gizlenmek başka bir şey, cepte iki kurşun bir serumla dar koridorlarda açık kapı aramak ayrı bir şey. Bu eski *RE*'deki hayatta kalma güdüsüyle modern korku anlayışının çok iyi bir harmanı.

DLC SALGINI ŞEHRİ SARDI

Bu kadar sayfa oyunu övdüm durdum; hiç mi yok eski tarafı derseniz, elbette var. Eski *RE* oyunları aklınıza bazı "anlarla" gelir. İşte o tip "anlardan" bu oyunda çok fazla yok. 15 yıl sonra *RE7*'deki hangi sahne hakkında konuşuruz bilemiyorum. Bunun haricinde bazı boss dövüşlerinin yavanlaştığı da bir gerçek. Baker ailesi hakkında daha fazla bilgi almayı beklerdim mesela. Veya biraz daha açıklayıcı bir oyun sonu. Sonuçta herkes DLC'leri oynamak zorunda değil. Harika geri dönüşüyle akıllarda kalacak bir *RE7*'nin biraz daha kendisini ifade etmesi gerekirdi diye düşünüyorum. Kişisel arzumsa sinematiklerin bundan sonra CGI olması. Oyunun bir yerinde bu yapılmış ve harika olmuş. Keşke tüm oyuna yedirilseymiş...

Dükkânı kapamadan önce size diyeceğim şu ki; korku oyunlarını seviyorsanız yolunuz *Outlast*'le, *Amnesia*'larla, *Slender*'la, Penumbra'yla kesişmiştir. Bir tık üstü *Alien: Isolation, The Evil Within, SOMA* filan derken kendinizi gerçekten "korkmuş" sayıyor olabilirsiniz ama emin olun ki *RE7* hepsinden öte bir tecrübe. İnsan doğasının nelerden korktuğu çok iyi araştırılmış, bir seansta ne kadarlık aralıklarla en iyi korku-gerilim performansı alınacağı hesaplanmış; hayatta kalma güdünüzün nasıl oynanışa yansıyacağı tasarlanmış. Tüm bunlar FPS/VR ile birleştirişmiş, seslerle zenginleştirilmiş, içerisine eski oyuncuları mest edecek *Resi* aromaları sıkılmış ve sizi 10 saat kadar hiç sıkmayacak bir yapım ortaya çıkmış. Hem de defalarca oynanacak türden. Şahsen bir yandan çok korktum, bir yandan da çok mutlu oldum. Varsın kâbuslarım artsın, korkudan boncuk boncuk terleyeyim; yeter ki eski dostumuz *Resident Evil*'ın gıcırdayan kapıları böyle keskin keskin ötmeye devam etsin.



- İyi bir tempoda sunulan gerilimli anlar
- Sesler, seslendirmeler
- Tanıdık korku yapıtlarından doğru şekilde ilham almış
- Mekân tasarımları hayran bırakıyor
- Tekrar oynanabilirlik yüksek
- Beyni-midesi sağlam olanlara harika VR tecrübesi



- DLC anlayışı
- Bazı boss dövüşleri

9

SON KARAR

Türü eskiden beri seven, türe küsen veya türe girmek isteyen herkes için bu yılın oynanması gereken oyunlarından. Dil altı hapınızı alın, bezinizi hazırlayın ve kapıları arkanızdan kapatmayı unutmayın!

TÜR: Korku/ Gerilim **YAPIM:** Capcom **DAĞITIM:** Capcom / Aral **KUTULU FİYATI:** 240 TL **DİJİTAL İNDİRME:** 209 TL (PSN / XBL), 148 TL (Playstore), 180 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-112-re7

O **TÜR:** Platform O **YAPIM:** Wayforward Technologies O **DAĞITIM:** Wayforward Technologies O **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 49 TL (XBL), 60 TL (PSN) O **YAŞ SINIRI:** 12+ O **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-112-shantae



SHANTAE HALF-GENIE HERO

Ayol oturmaya mı geldik?!

SABRİ ERKAN SABANCI

Kickstarter projelerine iyi yaklaştığım söylenemez. Özellikle *Mighty No. 9* gibi büyük bir hayal kırıklığından sonra Kickstarter'dan çıkan oyunlara karşı ümidimi tamamen yitirmiştim. Sonra başka bir projeyle, adını bir-iki defa duyduğum ancak sonra hep unuttuğum *Shantae: Half-Genie Hero*'yla karşılaştım. Videolarını izledikten hemen sonra Ömer'e "ABİ BUNU NEDEN İNCELEMİYORUZ?" dememle birlikte oyunu ve bu Word dosyasını üstüme fırlatması bir oldu. Eğer büyük bütçeli yapımların kendini aşırı ciddiye aldığı bu dönemde sizin de içiniz biraz bunalmaya başladıysa gelin *Shantae: Half-Genie Hero*'yu anlatayım size.

SHANTAE FAZLA KIVIRMA HAYVAN OLACAKSIN

Shantae'yi açar açmaz oyunun aradığım şey olduğunu anlamıştım. Eski tarzda bir platform oyunu ve metroidvania olması bir kenara, kendisi rengârenk. Bunu grafikleri, kullanılan renk paleti olarak düşünmeyin sadece. Oyunun atmosferini, karakterlerini, müziklerini tanımlayabilecek en uygun kelime kesinlikle "rengârenk". Oyundaki her yerde sizi güldürebilecek, en kötü ihtimalle gülümsetebilecek bir şeyle karşılaşma ihtimaliniz oldukça yüksek, çünkü *Shantae: Half-Genie Hero*'nun en güçlü yanlarından biri yazarların espri anlayışı.

Tabii bunun yanı sıra bir platform oyunu olduğundan bu espri anlayışı saçma sapan bir bölüm dizaynıyla tamamen çöpü boylayabilirdi, ancak WayForward iki boyutlu klasik platformlar konusunda uzmanlaşmış bir şirket. Bazen hikâyede ilerlemek için geçtiğiniz bölgelerden tekrar geçip gerekli sihirli dansı ya da malzemeyi almanız gerekiyor, bu da oyunun akıcılığını biraz da olsun baltalıyormuş gibi hissettiriyor. Ama bunun dışında bölüm dizaynı, bulmacaların ve boss dövüşlerinin zorluğu öyle güzel bir dengede ki bu denge sayesinde oyun herkese açık bir hale gelmiş. Eğer bir bölümde takılırsanız büyük ihtimalle bir dansı almayı unutmuşsunuz demektir, gerekli dans olmadan oyun ilerlemenize pek izin vermiyor.

Oyunun temel mekaniği olan bu dansların kesinlikle yenilikçi bir şey olduğunu söylemeyeceğim, ancak bunlar sayesinde ortaya çıkan bulmacalar gerçekten eğlenceli. Bu danslar sayesinde Shantae filden fareye, oradan buraya hoplayan saçma bir deniz canlısından ağaca, örümcekten vazoya kadar her şeye dönüşebiliyor. Hikâyede ilerlemeniz için gerekli olan dansları her bölümünü bitirdiğinizde oyun size veriyor ve o danslarla gidilebilecek yerleri gördükçe önceki oynadığınız bölümlere gidip orada neler kaçırdığınızı görme isteği uyanıyor içinizde. Dürüst olayım, ben tamamen istemsiz bir şekilde tüm dansları topladım. Vazo olma dansını aldığıma da pişman değilim.

Bunların yanı sıra oyunda büyüler de var ve büyüler oyunu gereğinden fazla kolaylaştırabiliyor. Özellikle "Invincibility" büyüsünü aldıktan sonra oyun o kadar kolaylaşıyor ki hile kullanıyormuşsunuz gibi hissediyorsunuz, ki ben bir kere denedikten sonra bir daha elimi sürmedim ona. Shantae'nin kendi saçıyla vurması, zıplaması ve dansları gayet yeterli gelecektir belirli bir süredir oyun oynayan biriyseniz (bu yazıyı Oyungezer'de okuduğunuza göre de öylesinizdir). Ancak daha önce de belirtmiştim, WayForward oyunu herkese açık bir şekilde tasarladığından bunun gibi işi çok kolaylaştıran şeyler de bulunuyor.

SHANTAE KIVIRMA DA GİT ŞEHRİ KURTAR

Yazının başında da belirtmiştim, Kickstarter projelerine karşı hep tedbirli yaklaşırım. Özellikle oyunsa desteklemem, çıksın oynarım derim. Ancak ilk defa bir Kickstarter projesini desteklemediğim için biraz da olsa pişmanlık duyuyorum. *Shantae: Half-Genie Hero* bir Kickstarter projesinin nasıl olması gerektiğini gösteren, ufak bir iki sıkıntısına rağmen gönül rahatlığıyla önerebileceğim bir oyun.



- Bölüm tasarımları harika
- Keşfin vakit kaybı olarak hissettirmemesi
- Mükemmel müzikler
- Vazo dansı!



- Çok kısa
- Eski bölümlere gitme olayı bir noktadan sonra bunaltıyor

8

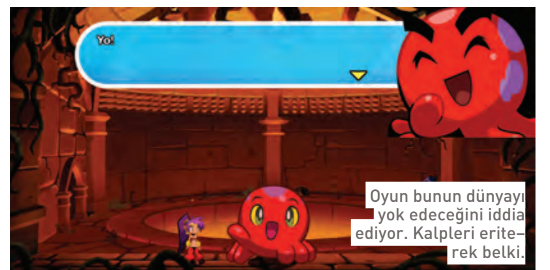
SON KARAR

Eğer büyük bütçeli oyunların yapmadığı şeylerin olduğu bir oyun arıyorsanız Shantae'yi tercih edebilirsiniz.

Çok şükür Shantae'nin sonu bu gemi gibi olmadı.







Oyun bunun dünyayı yok edeceğini iddia ediyor. Kalpleri eriterek belki.

TÜR: Platform YAPIM: Interceptor Ent. DAĞITIM: 3D Realms DİJİTAL FİYATI: 20 TL (Steam) DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-112-rad



Unreal Engine 4'ün kullanıldığı görselliğe laf söylemek mümkün değil.

RAD RODGERS WORLD ONE

Diyet pasta tadında bir platform

M. İHSAN TATARİ

Platform oyunlarını severim. *Commander Keen, Heart Of Darkness, Oddworld* ve *Jazz Jackrabbit* gibi klasikleri zamanında pek çok kereler bitirmişliğim vardır. O nedenle 3D Realms ve Interceptor Entertainment'ın (*Rise of the Triad, Bombshell*) eski platformlar tadında bir oyun yapmak için başlattığı Kickstarter projesi dikkatimi hemen çekmişti. O proje *Rad Rodgers*'tı elbette. Ne yazık ki istediği paranın ancak bir kısmını toplayabildi ve "şimdilik" 7 bölümden oluşan *World One* ile sınırlı kaldı. Ama belki de böylesi daha hayırlı olmuştur, çünkü bu kadarı bile insana fazlasıyla yetiyor... fakat kötü anlamda.

Rad Rodgers'ta iyi bir oyunda olmasını bekleyeceğiniz her şey var aslında. Unreal Engine 4'le hazırlanan grafikler ve ara sahneler görüntü bakımından uzun zamandır gördüklerinizin en iyisi olmaya aday. Peri masallarından fırlamış gibi birbirinden renkli mekân tasarımları da öyle. Seslendirmeler deseniz işin içinde Duke Nukem'a hayat veren Jon St. John gibi bir efsane var. Silahlar, klasiklere göndermeler, mizah, toplayabileceğiniz gizli nesneler... Ama tüm bu harika bileşenlere rağmen bir oyunun hamurunda olmazsa olmaz bir özelliği fena hâlde ıskalıyor *Rad Rodgers*: Eğlence…

İYİ MALZEME, KÖTÜ KARIŞIM

Oyunda bir gece ansızın televizyonu tarafından yutulan ve kendisini bir bilgisayar oyununda bulan Rad adlı ufaklığı yönetiyoruz. Emektar oyun konsolu Dusty (Tozlu) de bu âlemde hayat buluyor ve bücürük kahramanımıza evine dönmesi için yardım etmeye koyuluyor. Böylece normal bir tabancadan tutun da plazma tüfeğine dek beş farklı silah çeşidiyle karşımıza çıkan yaratıkları taramaya, yeşil renkli kocaman elmasları toplamaya ve atlayıp zıplayarak engelleri geçmeye koyuluyoruz. Her bölümde sağa sola gizlenmiş dört tane anahtar parçasını toplayıp kapıyı açıyor ve bir sonraki seviyeye geçiyoruz. Arada sırada pikselleri bozulmuş, aşılmaz engellere rast geliyoruz. O noktada Dusty sırtımızdan atlayıp "pixelverse" denen farklı bir boyuta geçiyor ve oyunu tamir ediyor.

Gelgelelim bunları yaparken her nedense bir gram bile eğlenemiyorsunuz. Örneğin sağa sola koşup duran düşmanların önünde hiçbir şey yapmadan öylece durursanız size kesinlikle dokunmuyorlar. Sadece ateş edenler gerçek anlamda sizi hedef alıyor. Pixelverse'ler eğlenceli bir fikir gibi gelse de oyunun akışını bölen sıkıcı bölümler olmaktan öteye gidemiyorlar. Platform öğeleriyse aşırı basit. Seslendirmeler başarılı olmasına rağmen karakterler aynı şeyleri o kadar çok söylüyor ki anlamı kalmıyor.

Aksi gibi (erken erişimden çıkmasına rağmen) oyunda ciddi hatalar da mevcut. Örneğin 3-4 kez denememe rağmen birinci bölümün sonunda oyun hep çöktü, her seferinde de en baştan başlamak zorunda kaldım. Ne zaman tüm elmasları toplamaktan vazgeçip bölümü eksik yüzdeyle tamamladım, o zaman ikinci bölümü görebildim. Ve o da sonuna vardığımda kilitlenip çökmeye neden oldu. "Geçici çözümüm" sayesinde 7 bölümü tamamladığımda da kendimi pek de mutlu hissetmediğimi söylememe gerek yok. Çünkü "tamamlanmış" bir oyundan çok, daha uzun olması planlanmış bir şeyin ilk bölümü olduğunu çok hissettiriyor. Oyunun kısa olmasına mı üzülsem bittiğine mi sevinsem bilemedim.

Uzun lafın kısası 3D Realms ve Interceptor, tıpkı *Bombshell*'de olduğu gibi iyi bir fikir bulmuş, fakat uygulamaya başarıyla geçirememiş. *Rad Rodgers* bu hâliyle harika görünen fakat tadı o kadar da güzel olmayan bir pastaya benziyor. Yine de bunun sadece *World One*, yani birinci kısım olduğunu ve stüdyonun hataları ayıklamaya devam ettiğini de unutmamak gerek.



- Ara sahneler efsane
- Harika grafikler
- Başarılı seslendirme



- Sıkıcı oynanış
- Yetersiz içerik
- Oyun çökerten hatalar

5

SON KARAR

Bazı şeyler geçmişte kalmalı belki de.

○ **TÜR:** Simülasyon ○ **YAPIM:** Reborn Games ○ **DAĞITIM:** Kalypso Media ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 59 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 12+
○ **DAHASI İÇİN:** urbanempire.gamepedia.com





Millet eskiden nelerle uğraşıyormuş onları da görüp hayret ediyorsunuz.



URBAN EMPIRE

Bir belediye başkanının çilekeş hayatı

NURETTİN TAN

İşe giderken buz üstünde kaymadan yürümeye çalışırken ya da kara batıp çıkarken belediyeye saydırıyor musunuz? Ya da yağmurlu bir günde geçmeniz gereken sokaktan şelale akmaya başladığını görünce belediye başkanını sevgiyle mi anıyorsunuz? Hiç dışarı çıkmayın, evde oturup *Urban Empire* açın ki sanal şehir halkınıza aynı eziyeti siz de çektirebilin. Aslına bakarsanız bu dediğim bir bakıma doğru çünkü *Urban Empire* tam bir şehir kurma oyunu değil. Kapağına bakarak *SimCity* gibi bir şey oynayacağınızı sanıyorsanız bir hayli yanılıyorsunuz baştan belirteyim. Oyunun yapımcısı Reborn Games, *Urban Empire*'i şehir kurma ve yönetme olarak tanımlıyor. Lakin işin aslı daha çok yönetme bölümüne odaklanmışlar.

Urban Empire'da şehrinizin genel şablonunu siz oluşturuyorsunuz, doğru. Şu araziye bu semti kurayım diyerek ilk görevinize başlıyorsunuz. Ama *SimCity*'deki gibi yoldan tutun da elektrik hatlarına kadar en ince ayrıntısına kadar ilgilenmeniz gerekmiyor. Bu tip ayrıntılar otomatik olarak ekleniyor, oyuncunun asıl görevi şehirde yaşayan insanların refahını ve ferahını sağlayacak gerekli hizmetleri vermek. Bunun için yapmak istediğiniz hizmetleri partilerin oylamasına sunup meclisten çıkarmaya çalışıyorsunuz. En çok vakit geçireceğiniz şey de bu, o yüzden oyun şehir kurmak yerine "yönetmek" üzerine odaklı.

GELECEĞİN ACAR POLİTİKACILARI İÇİN BAŞLANGIÇ ADIMI

Oyuna başlamadan evvel mensubu olacağınız aileyi seçmeniz gerekli. Her biri toplumda ayrı bir sınıfı temsil eden 4 aileden birini seçiyor, imparatorun parası ve emriyle ilk yerleşimi kurmaya başlıyoruz. Neden kişi değil aile seçtiğimize gelince; oyun uzun bir süre devam ettiğinden çağlar değiştikçe yerimizi çocuklarımız alıyor ve şehri nesiller boyunca yönetmeye devam ediyoruz. Mevcut belediye başkanı olarak davranışlarımız, olaylara verdiğimiz tepkiler ve aldığımız kararlar da aile özelliklerimiz gibi karakterimize etki ederek belli puanlar almamızı sağlıyor. Bu puanlar da halkla ve partilerle iletişimimizi etkiliyor. Tabii istendiği ölçüde gerçekleştirilememiş bu güzel fikir, onu da söylemeli.

Oyunda 200 yıllık bir periyodu oynuyoruz. Toplumun geçirdiği ekonomik devirler de bu yıllara uygun şekilde geçiyor ve yaşadığınız olaylar genellikle o dönemle alakalı oluyor. Endüstriyel Devir'deyseniz mesela işçi sendikalarıyla ilgili kararlar almanız gerekebiliyor.

Başımdan geçen ilginç bir olay şuydu; daha oyunun başında vergilere deli gibi abanıp belediye meclisinden de yasa tasarısını geçirmeyi başardım. Halk bundan tabii ki hoşlanmadı ve anında popülerliğim düştü. (Gerçi pek etkili

ÇİRKEFLİK OLMADAN BİRAZ ZOR

Arada bir kamuoyu yoklamaları yapılıyor. Falanca parti ikinci, filanca parti üçüncü gibi... Eğer kötü oynarsanız ikinci parti gelip yerinize çıkıyor. Bunu engellemenin yolu rakip partinin her hareketinde mecliste önüne taş koymak. Hatta bazı zamanlarda halkın hoşuna gitmeyecek tasarıları sırf onlar istedi diye onaylamak. Bu durumda halk sizden de biraz soğuyor ama yapacağınız bir iki hizmetle onların gönlünü kazanabilirsiniz.



bir şey değil popülerlik puanı ama...) Ertesi ay bir gazeteci doğal olarak çok gaddar bir belediye başkanı olduğumu yazdı. Peki ben ne yaptım? 1800'lerde basın özgürlüğü çok popüler bir kavram olmadığı için gazeteciyi anında hapse attım. Tesadüfi bir şekilde de adam bir ay sonra hapishanede öldü. Halkın gözünden iyice düştüm ama bir daha herhangi bir gazete benim hakkımda kötü haber yapmaya kalkışmadı. Bu tür bir oyundan bu kadar eğlenceli detaylar beklemezdim doğrusu.

POLİTİKA PİS BİR İŞ VE BU OYUNDA BOĞAZINIZA KADAR BUNA BATACAKSINIZ

Ailelerin yanı sıra asıl uğraşmanız gerekenler meclisteki siyasi partiler. Her partinin ayrı ayrı siyasi görüşleri var ve bu almak istediğiniz kararlar varken sürekli karşınıza çıkıyor. Ayrıca beş çağın her birine geçerken bazı partiler meclisteki yerini kaybedip yeni partiler gelebiliyor. Başlangıçta yalnızca 3 parti varken bu sayı ilerleyen zamanlarda 7'ye kadar çıkabiliyor ve bu da ilişkilerinize daha çok dikkat etmeniz gerektiği anlamına geliyor.

Belediye Meclisi'nde bu partilerle ne zaman kapışıyoruz peki? Her zaman! Onaylarını almadan sokağa kedi evi bile kuramıyorsunuz. *Urban Empire*'da yarattığım ilk semte klinik kurmak istedim ama ne oldu? Yeterli oyu alamadım. Yahu insanların sağlığından ne istiyorsunuz diye söylenirken sonraki oyunlarımda anladım ki belediye zarara girdiği sürece rakip partiler hiçbir şeye onay vermiyorlar, vergi artırımı hariç tabii. Ne zaman ki hanede eksi görünüyor, en gıcık parti bile vergiyi arttıralım diye çıkıveriyor karşınıza. Eğer kişisel hesabınızda yeterli para varsa meclisle uğraşmadan istediğiniz değişiklikleri de yapabiliyorsunuz tabii ama o para çok yavaş arttığı için sürekli başvurabileceğiniz bir yöntem değil bu.

Diyelim vergileri arttırmak istediniz, eğer yeterli oyu alacağınızı düşünmüyorsanız o zaman kulis yapma işlemi başlıyor. Her partiyle "Goodwill" yani iyi niyet puanıyla belirtilen bir ilişki durumunuz var. Bu Goodwill puanını çok kırmadan oy almak istediğiniz partiyle irtibata giriyorsunuz. Geçirmek istediğiniz yasa konusunda ricada bulunmak, talep etmek ve tehdit etmek gibi üç seçeneğiniz var ve bunlar iyi niyet puanından yiyor. Yasa tasarıları onaylanmadan önce birkaç ay boyunca görüşüldüğü için dilerseniz partileri birden fazla kez manipüle etmeye de çalışabiliyorsunuz. Bu seçimi yaptıktan sonra da son sözünüzü siz seçiyorsunuz tabii; örneğin vergileri arttırmak isterken "halk benimle hemfikir!" derseniz partinin size inanmasını beklemeyin. Ha bir de, üçüncü çağdan itibaren 6 yılda bir belediye başkanlığı için seçimlere girip kazanmanız gerek. O noktada iyi niyet puanlarını dikkatli kullanmak gerek.

Uzun bir periyoda yayılan oyunun araştırma ağacı da oldukça serbest tasarlanmış. Her çağda birbirine bağlı olan geliştirmelerden istediklerinizi seçerek ilerleyebiliyorsunuz. Keşif için Brain Power denen bir puan kullanılmış. Yani, aslında puanı kullanmıyorsunuz. Ne kadar Brain Power üretiyorsanız araştırma süresi o kadar kısalıyor,. Hiçbir geliştirme diğerinden öncelikli olmadığı için seçim tamamen sizin tercihinize kalmış, bu da güzel bir serbestlik veriyor.

Urban Empire çok orijinal bir fikri hayata geçirmeye çalışmış, ama pek başaramamış. Yani şehir meclisinde rakip partilerle birbirine girmek ve alacağın birkaç fazla oy için kulis yapıp, taklalar atmak çok eğlenceli. Fakat oyun çok kısa sürede tekrara bağlıyor ve seçimler hedeflendiği gibi heyecanlı olmaktan çok sıkıcı hale geliyor hemen. Hem politikada gösterilen detay ne yazık ki şehir kurma bölümünde hiç yok. Neyin nerede olduğunu seçtikten sonra şehir (daha doğrusu semt) size ihtiyacı olmadan kendi gelişiyor ve pek de canlı durmuyor açıkçası. SimCity kadar olmasa da biraz daha detay isterdim. Yöneticilik kabiliyetlerinizi zorlayacak doğal felaketler de ne yazık ki mevcut değil. Bu saydıklarım olsa *Urban Empire* gerçekten eksiksiz ve unutulmayacak bir oyun olabilirdi ama ne yazık ki potansiyelini fena harcamış ve yeniden oynanabilirliğini de mahvetmiş. Hiç kusura bakmasın ama şu anki haliyle 59 lira fiyat *Urban Empire* için çok fazla.



Swarelian Gazette

END OF WATER POLLUTION!

SLAVERY BANNED! OWNING HUMANS NOW ILLEGAL

FIRST PUBLIC RAILWAY OPENED IN UNITED KINGDOM!

TARİHSEL GERÇEKLİK

Urban Empire 1800'lerden günümüze kadar geliyor. Kararlar alındıktan sonra gazetede basılıyorlar. Misal resimde suyu kirletmenin önüne geçecek bir yasaya sırt çıkıyorsunuz. Gazete 1833 yılında basılmış ve sol tarafta İngiltere'nin köleliği tamamen yasakladığını okuyorsunuz. Gerçekten de tarihi olarak 1833'te İngiltere köleliği yasaklamıştır. Bu gibi ilginç detaylar oyuna hoş bir hava katmış.

BELEDİYE BAŞKANLIĞININ ÇOK RENKLİ BİR MESLEK OLMADIĞINI UNUTMADAN GİRMELİ BU OYUNA.



Meclisin onayı olmadan şehre çivi bile çakamıyorsunuz.



- Yaratıcı parti meclisi fikri
- Önerge hazırlayıp oylamaya sunma olayı çok keyifli
- 200 yıllık zamana yayılması oyuna bayağı bir şey katıyor

- Şehir kurma mekaniği neredeyse yok
- Tekrar oynanabilirlik çok zayıf
- Politikayı çözünce oyun bayağı bir basitleşiyor

6

SON KARAR

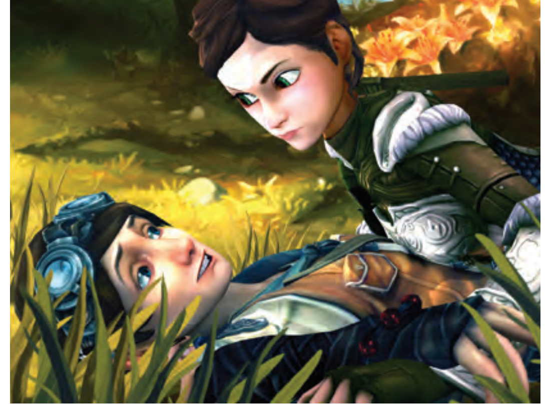
Bir noktadan sonra 'bir yasa daha geçirelim'e bağladığından sıkıcılaşıyor.

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM / DAĞITIM:** Daedalic Entertainment ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 55 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 12+
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-112-silence



Sonlara doğru Noah iyice Sadwick'in hüzünlü karakterine bürünüyor.

Neyse ki Noah'ın başarısız çapkınlık girişimleri bununla kısıtlı.





SILENCE

Saylıns! Ay kil yu.

ESER GÜVEN

*W**hispered World*'ü hatırlıyor musunuz? Ya sonunu? Son derece dokunaklı ve şaşırtıcı bir bitişe sahipti. Oyun boyunca hüzünlü bir palyaço olan Sadwick'i kontrol etmiş, Silentia dünyasının altını üstüne getirmiş ve nihayetinde kendimizi büyük bir sürprizle karşılaştığımız taht odasında bulmuştuk. Ne güzel oyundu be...

İşte *Silence* ile bir kez daha o dünyaya dönüyoruz. Oyunun ismi aynı zamanda hikâyenin geçtiği dünyanın da ismi, sadece Silentia yerine Silence olmuş o kadar. Tamam, başta *Whispered World* dedim ama *Silence*'ı oynamak için onun hikâyesini bilmeniz şart değil. Zaten daha oyunun başında Noah kardeşi Renie'ye önceki oyunda neler olduğunu anlatıyor. Haliyle eğer *Whispered World* oynamadıysanız bu masal anlatımı sırasında her türlü spoiler'ı da yemiş olacaksınız :) Ama ilk oyunu oynadıysanız daha şanslısınız, çünkü bu sayede oyun boyunca karşılaşacağınız bazı karakterler içinizde tatlı bir nostalji hissi uyandıracak.

KARLI KAYIN ORMANINDA BOMBALI BİR GECE

Hikayemiz karlı bir köyde başlıyor ve huzurlu görünen ortam aniden sirenlerle bozuluyor. Savaş uçakları bombalar yağdırıyor aşağıya ve Noah ile kardeşi Renie tam da zamanında sığınıyorlar eve. İşte burada Renie'yi iyi hissettirmek için Noah, kardeşinin o çok sevdiği Silence masalını anlatıyor. Masal dediğim de aslında kendi başından geçmiş olan olaylar. Renie bu masalı çok seviyor, çünkü o daha ufacık bir kız ve bu masal onun için eğlence, sihir, gerçek dünyadan uzaklaşmak anlamına geliyor. Masal sırasında bir bomba daha düşüyor köye ve kardeşleri bayıltıyor. Noah ayıldığında Renie'nin etrafta olmadığını görüyor, dışarı çıkıyor ve kendisini bir kez daha Silence'ta buluyor.

Silence inanılmaz güzel grafiklere sahip bir macera sunuyor. İlk oyun tamamen 2D olarak hazırlanmıştı, bu sefer iki boyutlu arkaplanlar üzerinde 3D karakterlere geçiş yapılmış ama tüm görseller elle çizilmiş gibi kaliteli, rengârenk, ışıl ışıl. Karakter modellemeleri son derece başarılı, hele Renie o kadar tatlı ki imkân olsa ekrandan dışarı çekip mıncıklayıp sarılırdım. Tüm bu görsel ziyafete uygun atmosferik sesler ve müzikler de eşlik ediyor. Yani bu kısım tam da olması gerektiği gibi, eksiksiz. Ama bu tasarım uzun yükleme sürelerini de beraberinde getirmiş ki bu da azıcık can sıkıcı. Özellikle de iki ekran arasında birkaç kere gidip gelmek gereken yerlerde 10-15 saniye beklemek zorunda kalmak hiç hoşuma gitmedi. Bunun oyun temposunu ağırlaştıran bir unsur olduğunu söylemem lazım.

Oyun bir macera oyunu için fazla kolay geldi bana. Elbette bunda ayarlar kısmından seçebileceğiniz yardım seviyelerinin de etkisi büyük. Dilerseniz ekranda tüm tıklanabilir şeylerin görünmesini, neyi neyin üzerinde kullanacağınızın gösterilmesini seçebiliyorsunuz. Ama bunlar kapalıyken bile oyun sizi fazla zorlamıyor, çünkü derdi size hikâyesini anlatmak ve bu esnada çok da fazla engele takılmamanıza yardım etmek. Mesela Space'e basınca tıklanabilir alanlara ek olarak ekranın tepesinde o an yapmanız gerekene dair aşırı bariz bir ipucu da görüyorsunuz. Yani bir yerde kalıp da saç baş yolmak pek mümkün değil. Farklı mekanik bulmacaları yok, zekâ soruları yok, envanter diye bir şey zaten yok; sadece o an elinize ne alırsanız onu kullanıyorsunuz ekranda. Bolca çekmeli, itmeli eylemler yapıyorsunuz. Bir eşyayı tutup fareyi sola çekiyorsunuz mesela, ya da bir tahta üzerinde dengede durmak için imleci yayın üzerinde tutmaya çalışıyorsunuz.

BELKİ ŞURADA TOMBİŞ BİR SPOT VARDIR

İlk oyundan tanıdığımız Spot, *Silence*'ta da önemli bir rol üstleniyor. İlk oyunda Sadwick'e bolca yardım eden Spot bu sefer de özellikle de Rennie'nin en büyük yardımcılarından biri olmuş. Ama Spot'un kullanıldığı bulmacalar arasında da zorlayanı yok tabii. İnce bir yarıktan mı geçilecek, Spot'u kâğıt haline dönüştür. Köp-



rü mü kurulacak, Spot'u kâğıt haline dönüştür. Oyunda ilerledikçe Spot yeni biçimler de kazanıyor, mesela alevlenebiliyor veya küçük parçalara bölünebiliyor ama bunlar genellikle 1-2 ekran içerisinde karşılaşacağınız bulmacalarda kullanılan biçimler. Yani "Şurada hangisini kullanmak lazım acaba?" diye bir soru işareti eklenmiyor.

Oyunun en zayıf yanıysa yan karakterler olmuş. Nedense *Silence* alelacele hazırlanmış ve belli bir noktasından sonra da bir an önce bitsin diye sürekli hızlanıyor. Zaten üç ana karakterimiz Noah, Renie ve Spot haricinde oyun boyunca karşılaştığımız, etkileşim kurulabilecek karakter sayısı bir elin parmakları kadar. Mesela bunlardan en önemlilerinden biri olan Kyra'yı ele alalım. Kyra ile ilk karşılaştığımda çok güzel bir karakter olduğunu düşünmüştüm, direnişçilerin lideriydi ve hikâyede önemli bir yer kaplaması gerekiyordu. Peki öyle mi oldu? Hayır. Çoğu zaman zaten Kyra, Noah'ın yanındayken biz Renie ile oynuyoruz. Güya *Silence* dünyasında çok önemli şeyler oluyor ama o tehlike hissi kesinlikle oyuncuya yansıyamıyor. Mesela bulmak için o kadar uğraştığımız Janus ne yapıyor oyunda? Resmen hiçbir şey. Ve bu önemli gibi görünen karakterler girdikleri gibi çıkıyorlar hayatımızdan, bu da çok kötü biçimde gerçekleşiyor. Oyun bazen bize sahte "bak seçimi sana bıraktım" anları yaşatıyor ama bu seçimlerin bir şey değiştirdiği de yok. Kyra, Janus ve Samuel'i geride bıraktığımız sahne de bunlardan biri. Bir anda kötüyü oynuyor hale geliyoruz, geride bıraktıkları umurunda olmayan bir kötüyü. Ama oyunun karakterleri bize böyle yansıtılmamıştı ki? Bu üçlünün dışında hoşuma giden karakterler yalnızca Ralv ve Yngo oldu. İlk oyundan tanıdığımız bu taşlar en azından espri anlayışlarını korumuşlar. Hele söyledikleri Taş Şarkısı oyuna dair akılda kalabilecek bir iki şeyden biri olmuş.

İKİNCİ SINIF ESPRİLERİN DEVRİ KAPANDI GÜZELİM

Oyunun zorlama esprileri beni pek güldürmedi, aksine bazı yerlerdeki saçma espriler *Silence*'tan soğumama bile neden oldu diyebilirim. Bu, neden çok uzun zamandır klasik diye adlandırabileceğimiz macera oyunlarının çıkmadığına da güzel bir örnek aslında. *Sam & Max*, *Monkey Island*, *Day of the Tentacle* gibi klasiklerdeki esprilerin nasıl da doğal biçimde yüzünüzde gülümseme oluşturduğunu düşünsenize. "Şurada espri yapmak lazım" anlayışının örneği olan yeni nesil oyunlar bu konuda başarısız olmakla kalmıyor, oyunun modunu da aşağı çekiyorlar. Yani tamam süper grafikler yapmışsın ama oyunun içine o ruhu koyamadın mı bir haftada unutulacak oyunlar arasında kalmaya mecbursun işte.

Silence'ın daha önce dediğim gibi feci şekilde aceleye getirilmiş son anlarında karşınıza bir seçenek sunuluyor: Aynayı tamir etmek veya etmemek. *Whispered World*'den bu seçeneklerin neyle sonuçlanacağını biliyoruz, bilmeyenler için de oyun bu sonuçları bolca hatırlatıyor zaten. Neyse seçimimizi yapıyor, kısacık bir son izliyor ve Emeği Geçenler ekranıyla karşı karşıya kalıyoruz. Sonlardan birinde bu ekrandan sonra da ufacık bir kısım var. Kendimizi tekrar ana menüde bulunca otomatik olarak oluşturulmuş son kaydı yüklüyor ve diğer sonu izliyoruz. Ben bu olayı sevmiyorum işte. O zaman hiç uğraştırma insanı, "diğer seçeneği seçseydin şöyle olacaktı" diye onu da otomatik izlet. Sonun 10 saniye öncesine dönmek midir sunulan seçeneğin sonucu?

Anlayacağınız üzere Silence maceram büyük bir hevesle başlayıp, benzer ölçüde bir hayal kırıklığıyla sonlandı. Merak etmeyin, bir ay geciken incelemem sayesinde ben de oyunun dünya ortalamasının benim değerlendirmemden daha yüksek olduğunun farkındayım. Ama samimi olarak söyleyebilirim ki türün gerçek klasiklerini oynayanların *Silence*'ın geldiği noktadan memnun kalması bana çok zor geliyor. *Whispered World*, *Silence*'tan daha iyi bir oyundu ve ben *Silence*'ı *Whispered World*'ü hatırladığım kadar hatırlamayacağım.

WHISPERED WORLD'ÜN DEVAMINDAN BAYAT ESPRİLER VE ÇARÇABUK UNUTULAN ZAYIF YAN KARAKTERLERDEN FAZLASINI BEKLEMİŞTİM.


Ralv ve Yngo'nun şarkısını siz de çok beğeneceksiniz.



Şu güzelim karakterlere iyi bakın...





- Grafikleri gerçekten olağanüstü
- Renie'nin sesi insanı mutlu ediyor
- Animasyonlar ve atmosferin canlılığı çok iyi



- Noah'ın seslendirmesi pek olmamış
- Otomatik kayıt yüzünden bazen aynı yerleri tekrar izlemek zorunda kalıyorsunuz
- Ekranlar arasındaki yükleme süresi fazla uzun
- Yan karakterler bir amaca hizmet etmiyor

6

SON KARAR

Daedalic yapımı deyince insan daha iyisini bekliyor.

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Marvelous ○ **DAĞITIM:** Marvelous ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 164 TL (PSN) ○ **YAŞ SINIRI:** 12+
○ **DAHASI İÇİN:** typemoon.wikia.com/wiki/Fate/Extella

Bir kere de bir oyunda kendi adımı kullanayım dedim, çok doğru bir tercih yapmışım ^_^





FATE/EXTELLA THE UMBRAL STAR



Yakarım, irade sahibi dijital göktaşlarını da yakarım

ÖMER AKDAĞ

Geçen gün Serpil kedisinin tezgahtaki bardağı devirişini anlatıyordu. "Benim dün akşamım nasıl geçti?" diye düşündüm bir anda. Gayet sıradan bir akşamdı. Kızıl elbiseler içindeki atarlı bir kız olan İmparator Nero'yu yöneterek Büyük İskender'i, Medusa'yı, Gılgamış'ı, 20 insan boyundaki beyazlar içindeki bir diğer kız olan Atilla'yı falan kestim işte. Olağan mevzular.

Baştan söyleyeyim; inanılmaz sevdim oyunu. Resmen içime işledi *Fate/Extella*, 2017'nin bende en büyük iz bırakan oyunlarından olacağı şimdiden garanti. Ama hani o kadar da güzel değil bir taraftan.

Fate/Extella musou türünde. Yani taktik maktik yok, bam bam bam! *Dynasty Warriors*, *One Piece: Pirate Warriors* vs. gibi yani, binlerce düşmana dümdüz girişiyorsunuz. Özel hareket kullanma, mod değiştirme vs. gibi atraksiyonlarımız da var ama yüzde 99 oranında kare ve üçgen tuşlarına abanıyoruz. Tek tuşla 1000 hit kombo yapmak falan hep olan şeyler.

Oynanış olarak örneğin bir *One Piece: Pirate Warriors*'ların yanında bile daha bayık kalıyor *Fate/Extella* çünkü yönetebileceğimiz sadece 15 hizmetkâr var ve One Piece'teki karakterlerin aksine öyle aşırı büyük farklar yok aralarında. Mekân çeşitliliği az; aksiyonu bölen, birkaç saniye sadece izlediğiniz hareketler fazla olunca (yuvarlak tuşuyla yapılan) da oynanış olabileceğinden daha az keyifli hale geliyor. Ama One Piece'lerde bir yerden sonra bitse de gitsek moduna girmiş olan ben *Fate/Extella*'nın her yeni sahnesini, her yeni saniyesini iple çekerek oynadım. Nedeni iki kelime:

KINOKO NASU

Japon işi görsel roman, anime, oyun dünyasıyla biraz ilgiliyseniz bir yerlerden duymuş olma olasılığınız gayet olası **Kinoko Nasu**'yu, inanılmaz yetenekli bir yazardır. Kurguladığı hikâyeler, sunduğu aklınıza hayalinize gelmeyecek eksantriklikte ve derinlikte karakterler, benzersiz tasvir yeteneği, epik, romantik, duygusal her tür sahneyle sizi vurabilmesi... Fate/Stay Night görsel romanı bunca yıl sonra bile yazılmış en iyi görsel romanlardan biri olarak görülüyorsa ve Fate markası sürekli genişliyor ve popülerliğinden bir şey kaybetmiyorsa bu Nasu'nun yeteneği sayesinde.

Bunu birkaç yıl önce PSP'ye çıkan *Fate/Extra*'da bir kez daha görmüştüm. Onun da oynanış kısmı pek iyi değildi ama ölmekte olan bir konsola çıkan, Fate/Stay Night'la neredeyse hiç alakası olmayan bir yan oyunda bile adam yazım yeteneğini öylesine konuşturmuştu ki... Ve aynı şeyi bir kez daha yapmış *Fate/Extella*'da. Ve hatta *Fate/Extella*, *Fate/Extra*'nın üzerine kurulu biraz; hikâye direkt olarak devam hikâyesi değil ama oradaki karakterler ve karakterler arası ilişkiler oyuncu tarafından biliniyor olarak varsayılmış.

Dört "route" var oyunda. Kızıl Saber, Mavi Caster, Beyaz Saber ve bir de hepsinin tamamlayıcısı prologue bölümü. Görsel roman tadında anlatılan bu route'ların her biri 5-6 saat sürüyor bu arada, kısa bir oyundan bahsetmiyorum yani. Ha, tek route oynar kapatırım diye de bir şey yok. Tamam, hepsi de hikâyeyi baştan alıyor ama komple farklılar ve birbirlerini tamamlıyorlar. "Hepsi baştan alıyorsa nasıl oluyor?" demeyin, paralel evrenlerin, zaman yolculuklarının, dijitalize dünyaların birbirine girdiği aşırı kompleks bir hikâyeden bahsediyorum. Misler gibi de oluyor yani. İlk iki route'ta *Fate/Extra*'dan tanıdığınız (tanımıyorsanız ya oyunu oynayın, ya da gelecek olan animesini izleyin derim) iki karakterin hikâyelerini oynuyoruz. Özellikle görüp görebileceğiniz en iyi yazılmış ve inanılmaz seslendirilmiş oyun karakterlerinden ikisiyle oynuyor oluşumuz sayesinde müthiş eğlenceliler ama asıl olay son iki route'ta kopuyor tabii. Beyaz Saber dediğim Altera karakterinin verdiği enerji diğer ikisininki kadar yüksek değil ama bu onun da mükemmel yazılmadığı anlamına gelmiyor.

Kısacası *Fate/Extella* oynanış olarak musou standartlarının bile altında, ne bileyim oynanışa puanım 10 üzerinden 5 falan olurdu. Ama hikâye kısmı için de en sağlamından bir 8 yapıştırırdım. Evet, dişi İmparator Nero'nun, tilki kulaklı ve kuyruklu kızların olduğu bir oyun için söylüyorum bunu. Konuyla alakası olmayan arkadaşlara tuhaf gelebilir elbette ama Kinoko Nasu'yla ve şu karakterlerle tanışmanızı o kadar çok isterdim ki...



- Kinoko Nasu'nun yazarlık kabiliyeti
- Özellikle üç ana hizmetkâr muhteşem kaleme alınmış
- Japonca seslendirmeler aşırı iyi
- Epikleşiyor, romantikleşiyor, güldürüyor, hüzünlendiriyor...
- Detaylardaki özenin dışında hikâyenin ana hatları da çok sağlam



- Oynanış musou standartlarına göre bile tekdüze
- Ortalıkta dolanan kötü adam biraz tırt

7+

SON KARAR

Hikâye ve karakterler o derece iyi yazılmış ki dümdüz oynanış bile keyfinizi bozamıyor.

lin | osx | win

○ **TÜR:** Korku / Macera ○ **YAPIM:** RedCandleGames ○ **DAĞITIM:** Coconut Island Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 20 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-112-detention

DETENTION

Ayakta alkışladım!

İHSAN C. ASMAN

Kendisiyle karşılaşmamız tamamen tesadüfen oldu. Dergi incelemeleri dağılmış ama ben oyunsuz kalmıştım. *Detention* umutsuz bir anda gözüme ilişti Steam'de; görselleri şahaneydi ve bilhassa konusu da, dergi dışındaki yaşantısında akademik hayaller peşinde koşan bendeniz için epey ilgi çekiciydi. 60'lı yılların sıkıyönetimle yönetilen baskıcı Tayvan'ında (ki bu 38 yıllık dönem, dünya çapında o güne kadarki en uzun süren örfi idareymiş) geçen, yandan ilerlemeli, 2D atmosferik bir korku oyunu! Hemen sevgili Ömer'e bir mail atarak durumu belirttim ve evet, oyun bendeydi. Açıkçası çok bir beklentim yoktu, biraz iyi vakit geçirmek bile yeterdi ama *Detention* bağımsız oyun âleminin en tepelerine gözünü dikmiş de bizim haberimiz yokmuş yahu.

Deliliğin hayaletleri

Can sıkıcı bir günde derste uyuyakalan Wei, gözlerini yeniden açtığında ortalıkta Ray isimli gizemli bir kız dışında kimseyi göremez. Üstelik eve tek dönüş yolu olan köprü de fırtına nedeniyle yerle bir olmuş ve ikili okulda mahsur kalmıştır. Kısa süre sonra olaylar iyice çığırından çıkar ve doğaüstü birtakım varlıklarla köşe kapmacanın oynandığı bir karabasan çöker okulun üstüne. Bu merak uyandıran başlangıcın yanında oyun, iyi işleyen klasik tıkla ilerle mekanikleriyle ve üzerine makul miktar düşünmeyi gerektirirken ama piksel avcılığına da varmayan, zorluk bakımından dengeli bulmacalarıyla sizi oynanışa hemen adapte ediyor. Görsel üslubu zaten oynayana dört elle sarılmışken, seslerin oldukça başarılı kullanımı ve size anbean eşlik eden kaliteli müzikler de "kapatılma, alıkonma" şeklinde çevrilebilecek *Detention*'ın sahiciliğine ikna ediyor insanı. Özellikle ses kullanımı ve buna müteakip düşman tasarımları, bünyede ciddi ciddi *Silent Hill 2* etkisi bırakıyor diyebilirim. Oyun dört bölümden oluşuyor ve yoğun olarak ilk iki bölüm bu şekilde ilerliyor.

Sonra ne mi oluyor? İşte bence oyunun en güçlü yanı sonrada gizli. *Detention*, merak uyandırsa da ufaktan klişe kokan bir meseleyi kalan iki bölümde öyle güzel dallandırıp budaklandırıyor, konuyu öyle farklı yerlere vardırıp o kadar temiz bağlıyor ki, 'Credits' yazısı yukarıdan aşağıya akmaya başladığında bu usta işi kurguyu istemsizce alkışlıyor olduğunuzu fark ediyorsunuz. Üstelik çılgın ters köşeler falan da yapılmıyor, birçok şey oyunun geneline yayılmış notlar ve ipuçlarıyla yavaş yavaş çözülüyor, buradaki denge iyi yakalanmış. Oyunun kurguyla ilgili bir diğer önemli başarısı da, elindeki malzemeyi alıntıladığı tarihsel bağlama ustalıkla oturtuyor olması. İnanın *Detention* baskıcı bir devletin alelade insanları bile nasıl delirtebileceğini, "büyük resimde" olup bitenin bireylerin dört duvarına dahi ne denli sirayet edebileceğini kaymak beyazında resmetmiş. Pek çok yere yayılmış Taoizm yahut Budizm bezeli Tayvan kültürüyle alakalı motifler de cabası. Bir de, bu denli sembolizme başvuran bir oyunda tüm meselenin şüpheye yer bırakmayacak bir berraklıkta açıklanması da ayrı güzel. İki farklı sona sahip olmasına rağmen!

Yalnız son iki bölüm, ilk iki bölümden oynanış anlamında biraz farklı. Buradaki tercih hikâye anlatımındaki önceliklerle ilişkili olmuş aslında ama buna kimi oyuncular üzülebilir. Ayrıca oyundaki düşman çeşitliliği de bazılarına az gelebilir. Bunların yanında oyun süresi aşağı yukarı dört saat sürse de daha fazlası hikâyenin tüm büyüsünü dağıtabilirdi, bu haliyle tam tadında kalmış.

Toparlamak gerekirse, oyunu oynarken geçirdiğim dört saat beni çok mutlu etti. İki farklı tarz ve ikisinin de anlattığı hikâyeler yanında sağlam korku unsurları barındırması sebebiyle en son bana böyle hissettiren iki oyunu söyleyeyim de, artık *Detention*'ı edinmezseniz sizin ayıbınız olsun: *SOMA* ve *STASIS*. Tebrikler Red Candle!



Bu sürreal anlardan çok var oyunda.



+

- Görsel üslup, otantik müzikler ve yerinde ses kullanımı
- Sıkıntısız tıkla ilerle mekanikleri ve dengeli bulmacalar
- Alkışı hak eden müthiş kurgu ve oynayanı boğmayan sembolizm
- Büyük bölümünde diken üstülük hissini başarıyla veriyor

−

- Son kısımlarda oynanıştaki farklılaşma kimilerini üzebilir
- Düşman çeşitliliği daha fazla olabilirdi belki

8+

SON KARAR

Uzak bir kültürden, bize çok tanıdık gelecek bir haykırış. Ve bir yandan da oyunlar sanat sayılmalı mı sorusuna verilecek en güncel cevap.



Bu naif çizgilerin oyuna kattığı derinlik gerçekten ders niteliğinde.

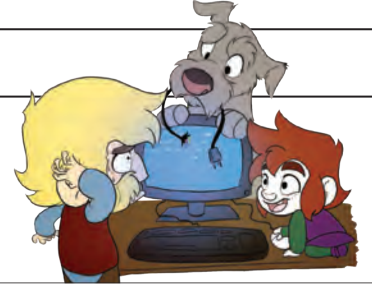




İNCELEME

win | osx | ps4 | one

- **TÜR:** Macera **YAPIM:** Pewter Games Studios **DAĞITIM:** Curve **DİJİTAL FİYATI:** 21 TL (Steam)
- **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-112-acre



THE LITTLE ACRE

Küçücük, minnacık bir oyun

ESER GÜVEN

Pewter Games Studios'un ilk oyunu olan *The Little Acre*'nin ismi neden bazı yerlerde *Broken Sword*'la birlikte anılıyor biliyor musunuz? Çünkü oyunun yapımcılığını Revolution Software'in kurucularından **Charles Cecil** üstlenmiş. Ama kendisi projeye sonradan dâhil olduğu için bu oyunu Cecil'in etkisinde geliştirilen bir oyun değil de, Pewter'in göz bebeği olarak görüp değerlendirmekte fayda var. Aksi halde eleştirilerim biraz daha acımasız olurdu çünkü, tanıyorum kendimi.

50'lerin İrlandası'nda, güzelcene bir kulübede başlıyor oyun. Baba rolündeki Aidan'ı kontrol ederek kızımız Lily'i uyandırmadan güne başlamaya çalışıyoruz. Son derece basit mekanikleri olan bir oyunda bunun gibi bir öğreti kısmına ihtiyaç olduğunu düşünmesem de neyse ki çok da uzun süre acemi muamelesi görmüyoruz. Aidan'ın babası Arthur ortadan kaybolmuş ve başlardaki ipuçlarını takip ettiğimizde bir anda kendimizi başka bir dünyaya ışınlanmış halde buluyoruz.

İRLANDA AKSANINI SEVENLER DERNEĞİ

Sıra Lily'de. *The Little Acre* hem Aidan'ı, hem de Lily'i kontrol ettiğimiz bir oyun ama bu geçişleri istediğimiz zaman yapamıyoruz; bize hangi karakter verilirse onunla devam ediyoruz. Lily şirin ve yaramaz bir kız ve köpeğimiz Dougal da yaramazlığımızın farkında olarak gözünü üzerimizden ayırmıyor. Lily'le evin altını üstüne getirdikten sonra babamızın izini buluyor ve biz de o diğer dünyaya geçiyoruz.

The Little Acre'de dikkat çeken en önemli şeyin animasyon kalitesi olduğunu söyleyebilirim. Bir çizgi filmi andıran grafiklere eşlik eden animasyonlar gerçekten çok başarılı. Özellikle de Dougal'ın animasyonlarına dikkat etmenizi öneririm. Tüm oyunun grafikleri elle çizildiği için olsa gerek oynarken eski bir çizgi film izliyormuş gibi hissettiriyor. Bu yüzden *The Little Acre* çocuklarla birlikte oynanabilecek, hatta bu şekilde daha çok keyfi çıkacak bir oyun olmuş. Zaten açıkçası zorluk seviyesi de yetişkinlere göre çok zayıf kalıyor. Oyunun bulmacaları son derece basit olsa da, olur da takılırsanız diye ipucu sistemi de eklenmiş. Bu ipucu sistemini kullanmazsanız ekstradan başarım kazanma olayını da sevdim.



« Sanki 90'lardaki bir çizgi filmden fırlamışa benzemiyor mu bu sahne?

Bu oyunu yaşça küçük kardeşlerimize ve çocuklu okurlarımıza önermemin bir sebebi de esprilerin güzelliği. Tamam sonuçta İngilizce bir oyun ama bence esprileri çocuklarınıza rahatça açıklayabilirsiniz, hatta bunlara eşlik eden animasyonlar bile yanınızdaki ufaklığı eğlendirmeye yetecektir. Minik ölçekte bir hedef kitle testi yaptım, onun sonucuna dayanarak söylüyorum bunu :)

"HOW ARE YOU" DEĞİL "HAWAREYA"

Yalnız iş seslendirmelere geldiği zaman işin rengi biraz değişiyor. Özellikle de Lily'nin sesini ekranda gördüğümüz ufaklıkla pek bağdaştıramadım nedense. Sırf o da değil, oyunun ortalarında Merr isimli bir karakterle karşılaşacaksınız. Tamam kendisi öbür dünyanın bir ferdi ama bu onun saçma sapan ve itici bir sesle konuşmasını gerektirmemeliydi. Kelimeleri uzatarak konuşması bence orijinal değil, rahatsız edici olmuş. *Broken Age*'deki orijinal konuşma tarzına sahip karakterler bu tür çabalar için ders niteliğinde olmalı bence. Hayır aksi gibi hikâyede de önemli bir yere sahip Merr, bol bol da konuşuyor meret.

Bir diğer eleştirim de oyunun kısalığına dair olacak. Başlardaki mıy mıy tempo sonlara doğru hızlandı, hikâye merak ettirici bir hal aldı, heyecanlı hale geldi falan derken oyunun pattadanak diye bitmesi ile birlikte kağıdıma "sonlara doğru açıldı, pat diye bitti :(" şeklinde not düşmüşüm. 1,5 saatte biten bir macera oyununu tatmin edici olarak değerlendirmem mümkün değil. Sanki oyunun geliştiricileri bir anda sıkılıp "yeter bu kadar, şunu yapınca oyun bitsin, isimlerimiz akmaya başlasın" demişler gibi. Böyle olunca da tatmin hissi diye bir şey kalmıyor. Halbuki evin çevresindeki alanların da dışına çıkabilsek, Clonfira'yı daha detaylı biçimde görebilsek ne güzel olurdu... Siz yine de bence bu oyunu oynayın, hatta çocuğunuza, kardeşinize de oynatın; ama bunun kısa bir deneyim olacağının da farkında olun.



- El çizimi grafik ve animasyonlar çok çekici
- Sonlara doğru heyecanlı bir hal alıyor

- Gereğinden fazla kısa
- Bazı seslendirmeler karaktere pek uygun değil
- Birkaç sahnede gidilebilecek yerde ok çıkmıyor

6

SON KARAR

Büyükler için oyun yapıp hedefi şaşırmak.



Bu kadar itici bir karakter tasarlamak kolay iş olmasa gerek.



○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM / DAĞITIM:** Chengdu Wooway ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 13 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-112-wanderer



Tamamen pozisyon almaya dayalı bir oyunun hareketlerinin sorunlu olması...

Golem oyundaki heyecan verici az sayıda düşmandan biri

WANDERER THE REBIRTH

Kes biç ama kusma

ALİ SEZGİN

VR'da oyun oynamaya başladıktan sonra sıradan oyunlardan tatmin olmayan biri olarak halimden oldukça memnunum. Yine de son dönemde sanal gerçekliğe çıkan oyunların hemen hemen birbirinin kopyası olma durumu da canımı sıkmıyor değil. Oyunların yarısı bir yerde durup tabancalarla üzerinize gelen düşmanları haklamak üzerineyken, geri kalan kısmı fazla bir şey yapmadığınız korku tüneli veya deneyim oyunlarından ibaret. O yüzden penaltı atmaca veya sıradışı tırmanma-platform oyunları görünce daha çok heyecanlanıyorum haliyle. Ortada sıradışı oyunlar yapan, sanal gerçekliğe yön verecek ve ileride konuşulacak eserler yaratan yapımcılar varken, öbür yanda da *Wanderer: The Rebirth* var maalesef.

Sanal gerçekliğin bir üç boyutlu gözlük ve görevinin sadece derinlik vermek olmadığını anlaması gerekiyor oyuncuların. Gerçekten orada olmak, o anları kendi gözünden yaşamak ne yaparsanız yapın çok daha heyecanlı oluyor. *Wanderer* hemen en başından burada kaybediyor işte. Oyun tam anlamıyla bir *Monster Hunter* klonu. Çok güçlü canavarları zayıf ataklarla, rutinlerini öğrenerek yenmeniz gerekiyor. Sanal gerçeklik bu oyuna ne katıyor derseniz açıkçası verebileceğim gerçek bir cevap yok. Kamera karakterin arkasına sabitlenmiş ve onunla hareket ediyoruz. Hareketler biraz fazla hızlı ve dengesiz olduğu için bana mısın diyen oyuncuların bile midesini bulandırabiliyor üstelik.

Oyunun kontrolleri de bana çok rahat gelmedi. Vive kolları, klasik Playstation veya Xbox oyun kolları gibi kullanılmak için tasarlanmamışlar. Dolayısıyla sıradan hareket şemasını bu kollarda kullanmak tam bir işkence olmuş. Hareket etmek için kullanılan dokunmatik yüzeylerle yürümek zor, kılıç hareketlerini birbirine bağlamak tetik tuşlarıyla daha da zor. Yani oyunun asıl canavarları, o golemler ejderhalar değil de oyunun kontrolleri gibi geldi bana. Böyle bir oyunun tutması için öncellikle rahat oynanması gerekir. Zaten oyun canavarları *Dark Souls* ayarında zor, bari hareketleri rahat yapsalarmış arkadaşlar.

Wanderer: The Rebirth'ün söylediğim üzere neden VR'a çıktığı hakkında elle tutulur bir fikrim yok. Tahminim proje ekibinin zamanında oyunu normal platformlara göre hazırladığı, son dakikada VR tutunca buraya çevirdikleri yönünde. Uzun uzun anlatayım, paylaşayım istiyorum ama gerçekten şu noktada söyleyecek çok olumlu bir sözüm olmayacak. *Monster Hunter*'lardaki o kompleks canavarlar ve abartılı animasyonları da yok bu oyunda. Hani VR'dan bakayım, oturup inceleyeyim dediğinizde de bakacak fazla bir şey bulamıyorsunuz.

Çok ama çok daha iyi VR oyunları varken, son dakikada Vive'a değiştirilmiş böyle bir oyun için zamanınızı harcamayın ne olur. Bu bakımdan bu güzide örneğin incelenmesinin olumlu olduğunu düşünüyorum. Sanal gerçeklik tutmaya başladıkça ellerindeki projeleri VR'a çevirip kolay para kazanmak isteyen "beş dakikada Beşiktaş" projelerden ne yazık ki daha çok göreceğiz gibi duruyor. Yakın zamanda kaybolduğunu düşündüğüm "seçici oyuncu" kavramının en azından şimdilik sanal gerçeklik için tekrar ortaya çıkması şart bu yüzden.



- Bazı canavar dövüşleri fena değil



- VR bir fark yaratmıyor
- Kontroller sorunlu
- Bulantı hissi

4

SON KARAR

Olmasa da olurmuş kavramını en iyi açıklayan oyunlardan birine bakıyorsunuz.



○ **TÜR:** Dövüş ○ **YAPIM:** Arc System Works ○ **DAĞITIM:** Arc System Works ○ **DİJİTAL İNDİRME:** PS Store (164 TL) ○ **YAŞ SINIRI:** 12+
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-112-bbcf



Çocukların XS beden olmasına kanmayın, bu oyunda adam harcamak zor.



Epilepsi testimize hoş geldiniz.



BLAZBLUE CENTRAL FICTION



Yılın ilk dayağı

VOLKAN TURAN

Hani balık sezonu açıldıktan sonra haberlerde seri halde ağlara takılmış tonlarca balık görürüz, balıkçıların mutlu yüzlerine bakarız, sonra da hayallerimizde mezeli, neşeli, yeşillikli balık sofraları kurarız ya hani; ben de şu anda dövüş oyunları sezonunun açıldığını ve bol bol dövüş oyunu oynayacağımızı hayal ediyorum. *Mortal Kombat X*'le açılan yeni dövüş oyunları dönemi, 2017'de de tam gaz devam edecek. Onların en önemlilerinden biri de şüphesiz *BlazBlue*. Belki rakipleri kadar satmıyor veya karakterleri çok göz önünde değil ama "bilen biliyor" tarzında, saygı duyulan bir marka *BB*. Arc System Works imzalı nadide oyunumuz *Central Fiction* da PS4 ve PS3'teki yerini almış bulunuyor.

RAGNA'NIN KARANLIK TARAFI

Önceki *BB* oyunlarını takip edenlere müjdem; hikâye kaldığı yerden devam ediyor. Ama ilk kez *BB* oyunu oynayacak olanlar içinse bu kötü bir haber çünkü *BB*'nin dünyası gerçekten geniş. Animeleri, mangaları, yan oyunları derken yedi yılda kocaman bir dünya çıktı ortaya. Yine de oyun elinden geleni yaparak 30 dakikada size eski hikâyeyi özet geçiyor ve o harika sonlu hikayesini bir kitap okuyormuşsunuz gibi önünüze sunabiliyor. Bu moda başlamadan önce 15 kilo sabır taşı almanızı öneririm çünkü hem İngilizce seslendirme yok hem de uzun uzun altyazılar var. O kadar ki ilk dövüşünüze çıkmak için rahat bir saat beklemeniz gerekiyor!

Serideki dördüncü ana oyun olan *Central Fiction* serinin en zengin ve en doyurucu üyesi olmuş. Karakter sayısı 35 ve olabilecek tüm modlar var. Örneğin Grim of Abyss rol yapma oyunu aromalı bir mod veya Speed Star'da enerjiniz sınırsız ama süreniz sınırlı, bazı hareketler size artı süre veriyor. Hem rakibi hızlı döverek hem de o önemli hareketleri yedirerek en fazla adamı kim indirecek yarışına girebiliyorsunuz burada. Zaten neredeyse tüm modlardaki performansınızı yükleyip toplulukla paylaşabiliyorsunuz. Arc System Works bu paylaşım olayını oldukça önemsiyor; o kadar ki oyun içi bir forum bile var! *Street Fighter V*'te arcade modu dahi göremezken *BBCF*'da forum görmek mutluluk gözyaşları döktürdü. Bu arada merak etmeyin, *BBCF*'de Arcade mod var. Eğitim modları da aynı *Guilty Gear* serilerinde olduğu gibi burada da bulunuyor ve son derece işe yaramaktalar. Önerim ister eski ister yeni bir *BB* oyuncusu olun; mutlaka eğitim bölümüne girin. Yeni oyuncular oyunun temelini, eski oyuncular da yeni mekanikleri böylece

SÜRÜSÜNE BEREKET MOD, DEVAM EDEN HİKÂYE, ÖZENLE DÜŞÜNÜLMÜŞ KARAKTER HAREKETLERİ DERKEN BLAZBLUE SEVENLER ZATEN MEST OLMUŞ HALDE.



BLAZBLUE: REVOLUTION REBURNING

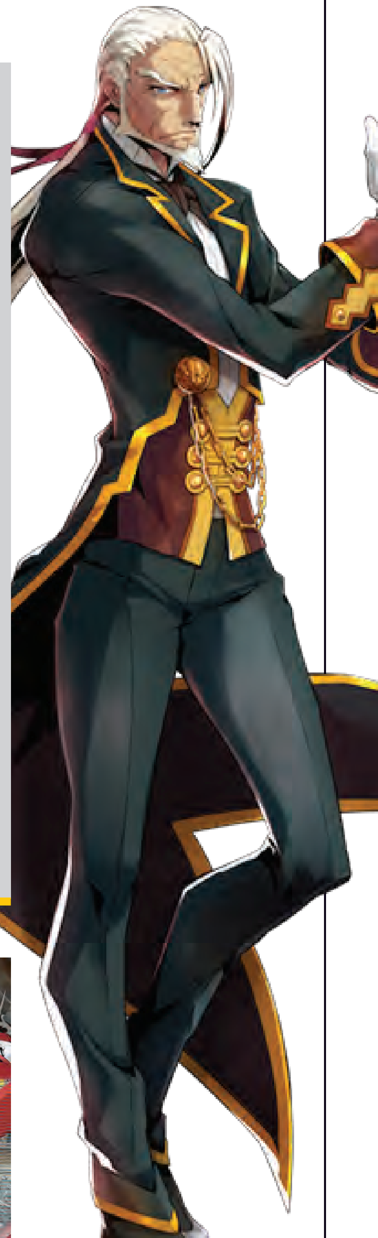
TUVALETTE OYNAMAYIN, AİLENİZİ ENDİŞELENDİR-MEYİN!

BlazBlue serilerini konsolda ve PC'de oynadınız ama doymadınız mı? "Mobilde de olsa oynardım" mı diyorsunuz? "Gözünüz doysun" derdim normalde ama oynadığım en güzel mobil oyunlardan biri BlazBlue'ya ait olunca sizlere kendisini anlatmak istedim.

iOS ve Android platformlarında ücretsiz olarak temin edilebilen, geçen yıl Haziran ayında sıkıntılı bir çıkış yapan BlazBlue: Revolution Reburning geçen zaman içinde kendisini muhteşem toparladı. Merak edeniniz varsa oyun Pay-to-Win değil, hatta bazen niye değil diye kızıyorsunuz ama oyundaki ekosistemi düşününce de hak veriyorsunuz. Bazen biraz daha güçlenmek adına para vermeye hazır olsanız da oyun paranızı bu nedenle almıyor. Zamandan tasarruf etmek isteyenlere para harcatmayı tercih ediyor. Buna da saygı duymak gerekiyor çünkü oyun zengin içeriği, dengeli gelişim sistemi, kazanç-harcama dengesiyle benim şu anda mobilde gördüğüm en iyi ilk beş oyun arasına girecek kıvamda.

Dokunmatik ekranda nasıl dövüş oyunu oynanır diye merak ediyorsanız, aslında pek dövüşmüyorsunuz diyebilirim. Ekranın sol tarafı sol-sağ-astral özelliklerine aitken sağ parmağınızla da aşağı, yukarı, sol, sağ yönlerinde gireceğiniz komutlarla kombolar ve özel hareketler yapabiliyorsunuz. Her adamın bu kapsamda zekice hazırlanmış hareket listesi bulunuyor. Oyunda Türkçe dil desteği bulunsa da doğrusunu isterseniz hiç açmadım.

Tabii oyunun bazı eksiklikleri de yok değil. Grafikleri çok iyi olduğu için telefonunuzu biraz yoruyor, pili emiyor. Sunucular arası geçiş yok. Arkadaşınızın sunucusuna gitseniz sıfırdan başlıyorsunuz, bu da ayrı bir sıkıcı tarafı. Dükkân fiyatları bazen önemli malzemeler için çok pahalı olabiliyor, bu da ucuzlamasını beklemeyi gerektiriyor, keyif aldığınız bir oyunda beklemek de aranızı açabiliyor. Ama bunların dışında pek de gözünüze bir şey batmayacağının garantisini veririm. Siz en iyisi mi oyunu hemen indirin, 13. sunucuda oyuna başlayın. Klan listesinden DayakKulübü'nü veya beni (ID:80399920) bulup ekleyin, Türkün gücünü gösterelim (alay etmeyin, çok iyi Türk oyuncuları var oyunda ya).





Oyundaki bazı zincir komboları cidden zor.

öğrenebilir. Örneğin Overdriver'lar bu oyunda daha farklı ve Exceed Accel adındaki yeni bir yüksek hasarlı özel hareket kombinasyonu sürecine girebiliyorsunuz. Başlangıcı Active Flow'a bağlansa da sonrası itibariyle muhteşem hasarlı (aynı derecede yapması zor) Exeed Accel hareketleri oyunun aslında en güzel noktalarından. Neticede eski oyuncuların bilgileri önem teşkil ediyor *CF*'de ama yeni sisteme adapte olmak yine de biraz zamanınızı alacak.

DAYAK EMEK İSTER

"Biraz zamanınızı alacak" kısmı aslında tüm Arc System Works dövüş oyunları için geçerli. Son oyunlarda Stylish, yani tek tuşla özel hareket yapma opsiyonu getirip yeni oyuncuların işini kolaylaştırsalar da oyunun derinlerine inmek biraz sabır ve azim gerektiriyor. 1 frame kombolar yok ama uzun komboları düşürmemek, Hit Confirm fırsatları kollamak, low-overhead komboları cezalandırmak son derece iyi refleksler gerektiriyor.

Şahsen *BBCF* ne kadar iyi bir oyun olsa da dövüş oyunlarına giriş için son derece kötü bir tercih olur çünkü "anime dövüş oyunları" genelde yeni oyuncuyu pek sevmez. O nedenle yeni bir dövüş oyunu oyuncusuysanız veya adayıysanız seçiminizi *Mortal Kombat*, *Street Fighter* gibi daha temel oyunlardan yapabilirsiniz ama bir gömlek büyüğünü giymem lazım artık diyorsanız *BB*'nin derin ve zorlu suları sizi boğmak için can atıyor, bunu bilesiniz dostlar.



- Bol karakter
- Oynanış çok derin
- Sürüsüne bereket oyun modu var



- Online performans düşük
- Online ilgi düşük
- Zorluğu eğlencenin önüne geçebiliyor

8

SON KARAR

Zorlu anime dövüş oyunlarını sevenler girişebilir ama online tarafın zayıf kaldığını bilin.

○ **TÜR:** Aksiyon / RYO ○ **YAPIM:** Square Enix ○ **DAĞITIM:** Square Enix / Aral ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 194 TL (PSN)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-112-kh-2-8



İşin içinde siyah manto varsa olaylar karışacak demektir.



Evde beslemek için kedi-köpeğe alternatif arıyorsanız...



KINGDOM HEARTS HD 2.8 FINAL CHAPTER PROLOGUE

Sora N'olmuş?

ÖMER AKDAĞ

"Yüz tane oyun yaptık, dünyanın en karmaşık hikâyesini yazdık, oyunları da elli tane farklı platforma çıkardık, insanlar hepsini oynamaya çalışırken telef oldu. Bari şöyle hepsini yenileyip paketleyerek tekrar çıkaralım, hem insanlar rahat etsin hem biz birkaç kuruş daha kazanalım" projesinin üçüncü ve son üyesine merhaba deyin.

Kingdom Hearts serisine ilgi duyan, başlamak isteyen arkadaşları PS3'e çıkan, birkaç ay içinde PS4'e de gelecek olan *1.5* ve *2.5* paketlerine yönlendirmek isterim. *KH 2.8*, seriye başlamak için hiç de uygun bir yer değil. O yüzden "KH nedir - ne değildir" muhabbeti yapmayı ne kadar çok sevsem de şimdilik es geçeyim. Artık 2050 gibi *Kingdom Hearts III* teşrif eder diye tahmin ediyorum, geniş geniş muhabbetimi bir ayağım çukurdayken o sıralarda yaparım artık. Ayrıca yazının devamında serinin öncesine dair **spoiler** olduğu uyarısını da şimdiden yapmış olayım.

2.8'in içerisinde yine 3 tane şey var: 3DS'e çıkan *Dream Drop Distance*'ın yenilenmiş versiyonu, PSP'ye çıkan *Birth by Sleep*'in sonrasında geçen mini oyun *A Fragmentary Passage* ve de mobil platformlardaki *Kingdom Hearts X*'nin ("iks" değil "ki" diye okunuyor) ara sahnelerinin filmleştirilmiş hali olan *Back Cover*.

MASTER AQUA

En çok beklediğim şey *A Fragmentary Passage*'dı doğrusu. *Birth by Sleep* bayağı karanlık bir tonda bitmişti; Ventus, Sora'nın kalbine hapsolmuş; Aqua, Karanlık Dünya'da kalmış; Terra da bedenini Xehanort'a kaptırmama mücadelesine girişmiş, dönüşüm geçirip hafıza kaybı yaşamıştı... gibi bir şeyler... tam olarak neyin ne olduğu açık edilmiyordu.

Birth by Sleep'i Sora'nın başrolde olduğu *Kingdom Hearts*'lara tam olarak bağlayacak ve Aqua-Terra-Ven üçlüsüne ne olduğunu anlatacak oyun olma rolü *A Fragmentary Passage*'a düşüyordu... Ya da ben öyle umuyordum ama bu yarı yarıya doğru. Evet, bazı şeyler bağlanıyor ama iyice muğlak hale gelmiş diyalog yazımı sayesinde de bazı şeyler de hâlâ soru işareti olarak kalıyor.

Oynanış olarak çok önemli bir yerde duruyor ama *A Fragmentary Passage* çünkü *KH3*'te karşımıza çıkacak şeyin bir nevi demosunu oynuyor gibiyiz. Pırıl pırıl mekânlar, son derece akıcı aksiyon, göz cümbüşü yaşatan görsel efektler... *KH*'nin hikâye anlatım tarzı olarak nasıl kendine özgüyse, serinin vuruş hissi, kombo-yetenek vs. kullanımı gibi konularda da aynı şekilde benzersiz bir tadı vardır ya, daha da güzelleşmiş her şey. 2 saat civarı süren oyun, onlarca saatimizi gömeceğimiz *KH3* gelmeden önce iyice gaza getirme işlevini gayet güzel yerine getiriyor.

MASTER OF MASTERS

KH1'in yaklaşık 100 yıl öncesinde geçen *KHX*'nin ara sahnelerinin, oyundakinden farklı, gerçekçiye yakın bir şekilde görselleştirilerek film yapılmış hali olan *Back Cover*'dan da, yine *A Fragmentary Passage*'da olduğu gibi yarı yarıya mutlu olduğunu söyleyebilirim. Ondaki olay





DDD'de Final Fantasy karakterleri yok ama bu kez de The World Ends With You'dakiler misafir olmuş.



şu; Master of Masters isminde gizemli ve bayağı eksantrik bir arkadaş altı komutanına çeşitli görevler verir ve ortadan kaybolur. Komutanların birinin olayı komple ayrı zaten. Diğer beşi arasındaki güç çatışmalarını ve "hain kim" tartışmalarını izliyoruz. *KH* lore'u içerisinde müthiş önemli olan Keyblade War'a doğru giden yola bağlanan bir hikâye anlatıyor, çok orijinal olmasa da bayağı merakla izlettiriyor kendini ama cört diye de bitiyor. Keyblade War olaylarını anlatacak diye heyecanla beklerken kalakalıyorsunuz. O hikâyeyi dinlemek de yine başka bahara (yani muhtemelen *KH3*'e kalıyor). Bu durum sinir bozucu, evet, ama özellikle o kadar ciddi tipin arasında acayip acayip tavırlarıyla Master of Masters'ı izlerken çok eğleneceğiniz garanti. Ayrıca belki gizemi çözme konusunda bekleneni vermiyor ama daha fazla gizem yaratma konusunda da çok başarılı *Back Cover*.

MASTER SORA VE RIKU?

A Fragmentary Passage ve *Back Cover* hoş eklentiler ama tabii 2.8 paketinin en önemli içeriği *Dream Drop Distance*. 3DS'e çıktığı için oyunu ıskalayan kalabalık kitlededim ben de, yıllardır bu anı bekliyordum. Nihayetinde *Coded* veya *X* gibi yan bir hikâye anlatmıyor *DDD*, *KH*'nin hikâyesini komple takip etmiş olmak ve *KH3*'e hazır ve nazır bir şekilde girmek için *DDD* şart.

KH3'ün direkt olarak öncesindeyiz ve Sora'yla Riku'nun Keyblade Master olmak için girdikleri sınav anlatılıyor. İkilinin görevi "uyuyan dünyalar" olarak geçen 7 dünyaya gidip buralarda Dream Eater adı verilen yeni düşmanlarla savaşmak ve işleri yoluna sokmak, Keyblade Master olup Xehanort'un geri dönüşüne hazırlanmak.

Disney dünyaları yine her zamanki gibi oyunun biraz sıkan kısmı ancak daha önce gitmediğimiz yerlere gidiyoruz en azından. Tekrar Aladdin'dir, Nightmare Before Christmas'tır dolaşsaydık üstümü başımı yırtacaktım artık. Notre Dame'ın Kamburu, Tron: Legacy, Fantasia gibi taze yerlere uğruyoruz neyse ki. Tahmin ettiğim kadar baygınlık geçirmedim buralarda ama şu var, tamam, Kingdom Hearts'ın çocuk yaştaki oyunculara hitap etmeye çalışan bir yüzü var ama artık 15 yıldır "biz arkadaşız", "arkadaşlık süper", "üf ne de acayip arkadaşız" teması da yeter yahu, vermek istiyorsanız başka olumlu mesajlar da var verilebilecek be dostlar. Arkadaşlık teması eski oyunların da merkezindeydi ama her diyalog da ona bağlanmıyordu ya, iyice vıcık vıcık olmuş *DDD*.

Hikâye Disney dünyalarından çıkıp oyunun kendi lore'u üzerinden gitmeye başlayınca bambaşka bir hâl alıyor tabii. Uyku, rüyalar gibi konseptlerin yanında bir de işin içine zaman yolculuğu bulaşınca zaten insan algılayış kapasitesini çoktan aşmış olan *KH* lore'u daha da ambelasyona uğruyor, ama bu serinin özünde olan bir şey artık. Bu karmaşıklaştırmayı *KH*'nin kendine özgü tonunda, epik sahnelerle verdikleri sürece bu durum olumsuz değil bilakis olumlu bir şeye dönüşüyor bana kalırsa. Bütün önemli KH karakterlerine bir şekilde yer veriyor *DDD* ve her ne kadar *KH3*'te düzgün bağlayıp bağlayamayacaklarına dair şüphe yaratıyorsa da özellikle sonlarında, kalbinizde o *KH*'ye ayrılmış kısmı güzelce okşamasını ve "Vay be!" dedirtmesini biliyor.

Kısacık olan *A Fragmentary Passage*'ı bir kenara koyarsak serinin en gelişmiş oynanış sisteminin de *DDD*'de olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Normal dalma, yetenek kullanma olayları gayet akıcı zaten; bunun yanına duvardan hız alıp saldırma, büyük düşmanları diğerlerine fırlatma gibi birkaç çevreyle etkileşim olanağı koymuşlar. Kullanılması çok keyifli ama çeşit fazla olmadığı için bir süre sonra uğraşmıyorsunuz, normal yeteneklerle gitmek daha manalı görünüyor.

Oyunda Sora ve Riku'yu ara ara değiştirerek ayrı ayrı oynuyorsunuz ve bu kez Donald ve Goofy gibi yancılarınız yok, kendi yancınızı kendiniz yapıyorsunuz! Pokémon mantığı gibi bir nevi. Etraftan bulduğunuz parçaları birleştirerek ekip arkadaşlarınızı yaratıyor, bunlarla oyunlar oynayarak aranızdaki bağı geliştiriyor, seviye atlatıyor, yetenek kazandırıyorsunuz. Sora bu yaratıklarla birlikte özel saldırılar yapabilirken Riku, önceki oyunlarda Sora'nın yaptığı gibi mod değiştiriyor. Aşırı sevimlilikleri ve beraber oynarken çalan müzik zaman zaman hayatımı sorgulamama sebep oldu ama eğlenceli olmuş, inkâr da edemeyeceğim.

3DS'te oyunun demosunu oynamıştım, konsolun 3 boyut özelliği kapalı olmasına rağmen kafam gözüm dönmüştü. *DDD*'nin aşırı hızlı ve hareketli yapısı düşük çözünürlüklü, küçük bir ekran için kesinlikle uygun değildi ama PS4'de misler gibi olmuş. Bir *KH*'yi ilk kez 60 fps oynayabiliyor olmanın tadı da başka tabii. Hani birini tercih etme gibi bir durumunuz varsa PS4 olana yürüyün kesinlikle.

Bu üç HD paket sayesinde *Kingdom Hearts*'ın 15 yıldır çıkmış bütün oyunlarını oynamış veya videolarını izlemiş oldum. Bazılarını 2-3 kere bitirdim hatta ve... ya cidden çok seviyorum bu seriyi. Oyunun o başka bir yerde benzerini bulamayacağınız hissini, hikâye anlatımını, derinliğini, oynanış tadını sabahlara kadar övebilirim. Ama tam olarak bu paketle birlikte şunu diyebilirim ki; artık tamam, sadece 1 oyunluk *KH* gazım kaldı. Lütfen kıyamet kopmadan *KH3* oynayabilelim artık!



- DDD'yi nihayet oynayabilmek
- Hem de harika bir görsellikle ve 60 fps'yle oynayabilmek
- A Fragmentary Passage, KH3 için daha da heyecan yaratıyor
- Back Cover da güzel şimdi, hakkını yemeyelim



- A Fragmentary Passage ve Back Cover öykü anlamında bekleneni veremiyor
- Hep arkadaşız, çok arkadaşız

7

SON KARAR

İlk iki HD paketin görkemi yok ama Kingdom Hearts sonuçta, kaçınılmaz olarak şahane.

○ **TÜR:** Hack & Slash ○ **YAPIM:** Grasshopper Manufacture ○ **DAĞITIM:** GungHo Online Entertainment
○ **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (PSN) ○ **YAŞ SINIRI:** 18+ ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-112-lid



LET IT DIE

Bırak ölsün yav, elimizde tazesi var

EREN ERYÜREKLİ

Goichi Suda'nın kafası biraz ilginç çalışıyor arkadaşlar. Oyunlarında saçmalamaktan ve o saçmalıklardan ilginç konseptler çıkarmaktan bıkıp usanmıyor kendisi. Yürütücü yönetmen olarak yer aldığı *Let It Die* da işte onun tüm bu tuhaflıklarından nasiplenmiş, oldukça vahşi ve oynaması bedava bir yapım. Tabii Free-to-Play dediğimde bi' durdunuz, hafiften kıllandınız haklı olarak. Ama merak etmeyin *Let It Die* kazanmak-için-öde yerine, kazanmak-için-oyna düsturunu benimsemiş bir oyun. Gerisiyse biraz karışık, gelin anlatayım.

NOTICE ME SENPAI

Online fonksiyonlar işin içine girince oldukça uzun ömürlü bir işe imza atmak istiyorsunuz haliyle ve oyuna bol bol mekanik koyuyorsunuz. İşte oyunun hemen başlarında karşınıza çıkıp size "Senpai" diye seslenip kaykaya binen, Finlandiyalı, Azrail kılıklı Uncle Death isminde bir arkadaşımız var. Bu zat-ı muhterem tüm tuhaflığı ve kendine has konuşmasıyla size mevzuları anlatıyor ve fazla vakit geçirmeden de oyunun dünyasına salıveriyor. Burası 2026 yılında tektonik hareketler sonucunda Japonya kıyılarında ortaya çıkmış, ismi Tower of Barbs olan devasa bir kule. Türlü çeşitli belalı tipin kol gezdiği mekânda yukarı tırmandıkça düşmanlar zorlaşıyor ve ödüller artıyor. Siz de başlangıçta seçtiğiniz bir bedenle savaşa savaşa en tepeye çıkmaya çalışıyorsunuz. Oynanış olarak *Dark Souls*'a pek bir benzeyen oyun maalesef oradaki kadar keskin kontrollere sahip değil ve muhtemelen her yuvarlanışınız kafanıza gözünüze darbe yemekle sonuçlanacaktır. Onun yerine vur-kaç daha mantıklı. Zira kontroller biraz odunumsu, o yüzden en garanti yolu seçin derim. Savaşlardaki bir diğer püf noktaysa geribeyinli düşmanların birbirine vurmasını sağlamak; özellikle çevreniz sarıldığında işe yarayan bir taktik.



Bu abiyle ters düşmek istemezsiniz, düşenler sırtında gördüğünüz gibi.

Kötü kontroller dedik ama daha kötüsüne hazırlanın: Oyunda öldüğünüzde ya oyun içi parası ödeyerek ya da gerçek parayla satın aldığınız "Death Metal" sikkeleriyle karakterinizi diriltebiliyorsunuz. Veya oyunun adına yaraşır şekilde "bırak ölsün" diyebiliyorsunuz, e tabii sonra her şeye yeniden başlamanız gerekiyor sıfır bir bedenle. Geri dönüp eski karakterinizi öldürmek bir seçenek, bu sayede para ve eşyalarınızı geri kazanabiliyorsunuz. Veya bu melun varlığı orada bırakıp diğer oyuncuların başına musallat edebilirsiniz. Bu arada ekipman olarak epey geniş bir yelpazemiz var, rakibin kafasına ütü basıp, elektrikli testereyle ciğerini deşmek mümkün. Tabii bu silahlarınızın da belli bir dayanıklılığı mevcut ve birkaç darbede yine baba yadigârı yumruklarınıza dönmek zorunda kalıyorsunuz. Hatta bu sahiplenmeme durumu ileriki katlarda karakterlerinizi terk etmeye kadar varıyor, zira başlarda sınırlı sayıda seviye atlayabilen karakterleriniz yerine seviye sınırı daha çok olanlar geliyor. Yalnız şu var ki oyun ilerleyen bölümlerde daha sağlam eşyalar yapabilmeniz için korkunç grinding istiyor. Eh katların ve genel görselliğin de pek öyle ahım şahım olmadığı düşünülürse şöyle bir 8-10 saatten sonra sıkıcılaşan bir deneyime dönüşüyor *Let It Die*.

ÖLÜYE ÖLÜ DEMEKTEN ZARAR GELMEZ

İçinde güzel fikirler ve iyi yedirilmiş bir kara-mizah atmosferi olmasına rağmen *Let It Die* uzun vadede fazla tekrar eden, çok çok sabırlı olmanızı gerektiren bir oyun oluveriyor. Kötü değil kesinlikle ama kendinizi komple adayacak kadar zamanınız yoksa çok da bir şey kaçırmıyorsunuz derim. Sağ kalırsa sizindir, ölürse de çok yormayın yani.



- Esprili atmosfer ve sunum
- Akira Yamaoka imzalı müzikler
- Para harcatmaya uğraşmıyor
- Orijinal fikirler
- Silah çeşitliliği
- Uncle Death



- Geç tepki veren odun kontroller
- Görsel olarak çiğ duruyor
- Aşırı grinding istemesi
- Karakterlerinizi geride bırakma fikri pek cazip değil
- Uzun vadede tekdüzeleşiyor

5

SON KARAR

Dark Souls zorluğunda ama onun yarı keyfinde olmuş. Ölebilir tez zamanda.



Modern sanat oouv ye!



TÜR: Simülasyon **YAPIM:** Playsport Games **DAĞITIM:** Sega **DİJİTAL İNDİRME:** 55 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-112-mm

MOTORSPORT MANAGER

Yarış dünyasının gizli kahramanı olmak...

ARES AYBAR

Başta F1 olmak üzere motor sporlarına olan ilgim ortaokul ve lise yıllarında zaman bolluğu ve ücretsiz yayınlanması sonucunda kısa süreliğine oluştu. Bütün kurallarına, yarışçılara hâkim değildim ama zevk aldığımı söyleyebilirim. Adında "manager" geçen oyunlarsa direkt olarak ilgi alanıma giriyor. Formula 1 takım liderliğine soyunduğumuz *Motorsport Manager* da pistlere adım atmamı sağladı.

AR-GE ÖNEMLİ

Düşük bütçe nedeniyle uydurma isimli takımlardan bir tanesinin kontrolünü alarak oyuna başlıyoruz. Takımda iki adet as ve bir adet yedek olmak üzere üç yarışçı var. Odaklanma, dayanıklılık, fren kullanımı gibi farklı özellikleriyle yarışlara göre performansları değişebiliyor. Arka planda ikişer adet tasarımcı ve mekanik mühendisimiz var. Tasarımcılarla yeni parçalar üretirken, mühendislerimizle mevcut parçanın dayanıklılığını ya da performansını geliştirebiliyoruz. Tabii bu bahsettiğim parça sayısı gerçek hayattaki gibi çok fazla değil. Bir de personel taramak için gözlemcimiz var. İstediğimiz yarışçıları ve teknik ekibi gözlemleyip onun hakkında bilgiler edinebiliyoruz.

Takıma ait binaları inşa ederek gerek araba parçalarını gerek de personellerin yeteneklerini geliştirme şansımız da mevcut, fakat oyuna orta seviyedeki bir takımla başlayınca çok paranız olmuyor. Elimdeki az miktarı dikkatli kullanarak arabalarımı geliştirmeye çalıştım, buna bağlı olarak da diyebilirim ki zengin değilseniz ya da üst sıralarda bitirip güzel gelirler elde etmiyorsanız oyun ana ekranında bu sekmeye çok fazla uğramayacaksınız.

Evrak işi ağırlıklı kısımları geride bırakıp yarıştan önce pratik gününe geldiğimizde vurgulamak istediğim nokta; bunun yarıştan bile önemli olduğu. Geribildirim yeteneği en iyi iki yarışçınızı belirli bir sürede pistte tur attırıp arabalara ince ayar çekiyorsunuz. Kontağı çevirmeden önce pist özelliklerine göre arabanızın lastik basıncını, kanat yüksekliğini, fren mesafesini, motorun özelliklerini belirleyerek avantaj elde etmeye çalışıyorsunuz. Birkaç deneme turu sonrasında da aldığınız bilgilere göre bu özellikleri düzenleyip tekrar denemesi için piste geri gönderiyorsunuz. Bu ayarlar konusunda çok da teknik bilgi gerekmiyor, gözünüz korkmasın. Tabii gene de araba ve yarışlarla ilgili birkaç terim için minik araştırmalar yapma gereği duyduğumu belirtmeliyim.

Yarış günüyse bambaşka bir heyecan. Yarışçılarımızın nasıl bir taktik izleyeceğini anlık olarak belirtebiliyoruz. Ancak verdiğimiz tüm kararların birçok şeyi etkilediğini unutmamak çok önemli. Örneğin "daha hızlı git, motoru zorla" dersek lastiklerin daha çabuk yıpranacağını ya da benzinimizin daha hızlı biteceğini düşünmemiz gerekir. Bu da yarış öncesi kurguladığımız pit sayısını arttırmak anlamına gelebilir. Hava koşulunu, pistin durumunu, rakiplerin performansını, kendi sıralamanızı ve aracınızın özelliklerini göz önünde bulundurarak, yarış boyunca bir saniye boş kalmadan onlarca anlık karar alıp taktiğinizi sürekli güncellemeniz gerekiyor.

ALIRIM ANAHTARINI

Sezonun 4. yarışında arabamı şans eseri de olsa mükemmel ayarladım. Asıl yarışçımla doğru taktik sayesinde sponsorumun hedeflediği ilk 8'de devam ederken başlayan yağmur nedeniyle herkes ıslak zemine uygun lastikleri değiştirmek için pite girerken, ben yağış oranına bağlı olarak pistin o kadar da kötü olmayacağı öngörüsünde bulunarak sadece benzin almak için durdum. Bu da rakiplerimden 6-7 sn önde çıkmam anlamına geliyordu. Son 2 tura girdiğimizde 3. sıradaydım ve acaba ilk defa birinci olabilir miyim diye düşünüyordum. Pistin nispeten kuru olmasıyla arabamın diğer araçlar karşısında hızlı kalması, biraz da benzinimiz olduğu için motoru coşturma talimatım sonucunda son düzlükte de olsa ilk galibiyetimizi elde ettik. Bütün yarışın her anında kafa yormak ve dikkatli olmak beni tükettiği için ara vermem gerekti ama yaşadığım heyecan yüklemesine değerdi. Diğer yarışçım mı? Sıralamada tırmansın diye agresif kullanmasını istedim ve ne yazık ki o da çok becerikli olmadığı için kaza yaptı. Ben de iki farklı bireye aynı taktiğin uygulanmaması gerektiğini acı yoldan öğrendim.

Tek sıkıntı, zevk almak için oyun başında orta veya uzun tur sayılarını seçersek yarış çok zaman alıyor. Oyunlara kısıtlı zaman ayıranlar için bir oturuşta tek yarış yapılabilmesi sinir bozucu olabilir. Yine de birçok mesleğin yöneticiliğini yaptığımız ve elle tutulur sonuç alamadığımız benzer oyunların ötesinde, gerçek anlamda tatmin edici bir oyun Motorsport Manager.



En sevdiğim görüntü şekli: 2D



Pit süresini optimize etmek çok önemli.



EĞİTİM BÖLÜMÜNÜ MUTLAKA OYNAMALISINIZ. ÖĞRENECEK ÇOK AYRINTI VAR.



- Adrenalin
- Akıllı yapay zekâ
- Sağlam bir temel, üzerine devam oyunları yapılabilir



- Araçtaki parça sayısı biraz az kalmış
- Arayüz biraz daha kullanıcı dostu olmalı

8

SON KARAR

Yeni bir efsane seri mi doğuyor?

PLAYSTATION VR OYUNLARI





İlk VR neslinin üç büyük üyesinden sonuncu olan Playstation VR'a Ocak 2017 itibariyle ülkecek kavuşmuş bulunuyoruz. Kutlu olsun! Uğurlu olsun! (Konfetiler, balonlar vs.) Kendisinden Aralık sayısında uzun uzadıya bahsetmiştik, tekrar aynı şeyleri anlatmaya gerek yok. Ama tabii aygıtın kendisi bir yana, artık asıl mevzumuz oyunlar. Bakalım PS VR "diğerlerine göre ekonomik ama fazlasıyla tatmin edici" olma iddiasını başarıyla yerine getirebiliyor mu?

İki notum var oyunlara geçmeden. Birincisi oyunları PS4 Pro'da oynadık, normal PS4'teki performanslarından umuyorum ki ilerleyen dönemlerde söz etme şansımız olur ama bu ay vaktimiz kısıtlıydı, yapamadık. İkinci dikkat çekmek istediğim şeyse, yine vaktimizin kısıtlı olmasından mütevellit, bu sayfalarda göreceğiniz incelemelerin klasik incelemelerimizden farklı olarak "ilk test" niteliğinde olması. Oyunları oynayabilmek için birkaç günümüz vardı ve VR oyunları malumunuz olduğu üzere "5 saat oynayıp bitireyim" şeklinde yaklaşmanın her zaman mümkün olmadığı yapımlar. Dolayısıyla bu dosyayı aslında PS VR tecrübesini ilk elden yaşamış kişilerin tecrübeleri olarak görebilirsiniz. Önümüzdeki aylarda karşımıza çıkacak oyunların kallavi incelemeleri dergide yer alacak elbette. ■ ÖMER AKDAĞ





TÜR: Yarış YAPIM: Evolution Studios DAĞITIM: Sony YAŞ SINIRI: 3+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-112-dcvr

DRIVECLUB VR

Bir tur atıp geleceğim

PS VR'ın merakla beklenen oyunlarından biri de kuşkusuz 2014 yılında çıkmış *DriveClub* için sunulacak VR eklentisiydi. Oyun biraz eski ancak fragmanlarda gördüğümüz VR oynanış çok eğlenceli görünüyordu. Alan derinliği ve grafikler sanki VR için özel tasarlanmış bir yarış oyunundan alınmış gibiydi. Ancak oyunu açıp, gözlüğü kafama taktığımda durumun pek de parlak olmadığını gördüm.

Oyunun mekanikleri ve arabaların sürüşleri yine yerli yerinde ancak atmosfer kaybolmuş gibi. Bunun en büyük sebebi oyunun düşük çözünürlükte çalışması ve grafiklerin çok fazla değişikliğe uğraması. Fragmanlarda izlediğiniz görüntülerle, gerçek oynanış arasında dağlar kadar fark var. Rakiplerle aranızdaki mesafeyi tam olarak kestiremediğinizden neredeyse her dönüşte ya pistin dışına çıkıyorsunuz ya da birinin tamponuyla kucak kucağa kalıyorsunuz. Tabii bu biraz benim de yeteneksizliğimden, orası ayrı konu.

DriveClub VR'ın en can sıkıcı yanlarından birisi de midenizi tam anlamıyla alt üst etmesi. On dakikalık bir yarıştan sonra en az bir saat ara vermeniz gerekebiliyor. Genelde hızlı oynanışa sahip çoğu VR oyununda bu sorun var ancak *DriveClub VR*'da bu durum kendisini çok daha fazla belli ediyor.

Tüm bunlara rağmen *DriveClub VR* yarış severleri kendisine bağlayacaktır. Özellikle PS4 uyumlu bir direksiyon setiniz ve taş gibi mideniz varsa eğlenceli dakikalar geçireceğinize hiç şüphe yok. Siz yine de yanınızda ufak bir torba bulundurmayı ihmal etmeyin. ■ CEM BİLGİÇ

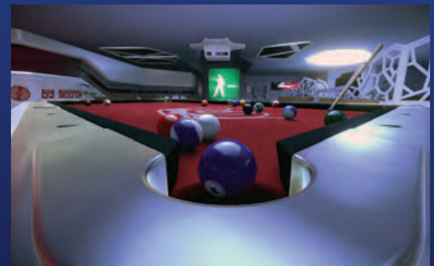
HUSTLE KINGS VR

VR'da bilardo keyfi

Yorgun argın eve geldiniz. Canınız bir şeyler oynamak istiyor ama haliniz yok. Sizi rahatlatacak bir ortam arıyorsanız *Hustle Kings VR* tam size göre.

Hustle Kings aslında daha önceden çıkışını gerçekleştirmiş bir bilardo oyunu. PS4, PS3 ve Vita sürümü bulunan oyunu Sony, VR uyumlu hale getirmiş. PS VR'ı kafanıza geçirip oyunu başlattığınızda sizleri rahatlatıcı bir atmosfer karşılıyor. Dilediğinizce değiştirebildiğiniz 5 müzik de bu atmosfere katkı sağlıyor. Ortamı seçme olanağınız da var tabii ki. İster bir gece kulübünde, isterseniz de bir gökdelenin üst katlarından birinde ıstakanızı sallayabiliyorsunuz.

Oyunun oynanışıysa zorlaşmış ve karmaşık hale gelmiş durumda. Sadece bir vuruş yapabilmek için sürüyle düğmeye basmanız gerekiyor. Önce görüş açınızı ayarlamalısınız. Bundan sonra sırasıyla odanızda durduğunuz yeri ayarlamalı ve vuruşunuzu seçmelisiniz. Son olarak joystick ile vuruş gücünüzü belirleyip topa vurmalısınız. Bütün bu ayarlamaları yapmak uzun sürenizi alıyor. Ayrıca her top için ince ayar yapmanız gerekiyor ve bir süre sonra vuracağınız bütün toplara aynı şeyleri yapmak can sıkıcı bir hale gelebiliyor. Bu durum oyunu VR kullanıcıları için zorlaştıran etmenler arasında. Bunlara rağmen evde bilardo oynamak isteyenler için gayet güzel ve oturaklı bir seçenek. ■ CEM BİLGİÇ

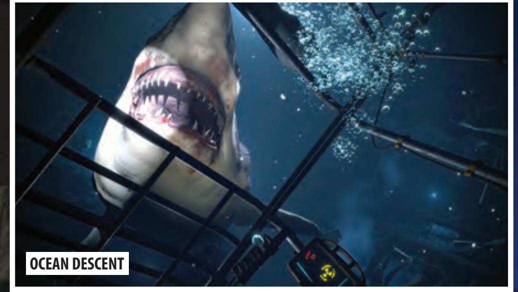




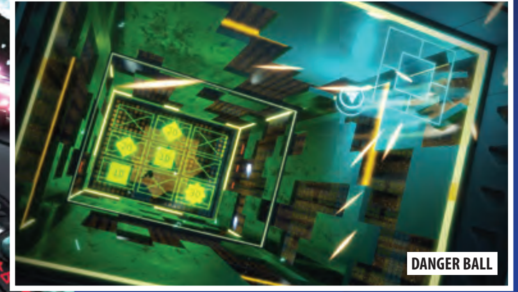
TÜR: Spor YAPIM: Epos Game
DAĞITIM: Sony YAŞ SINIRI: 3+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-112-hustle


SCAVENGERS ODYSSEY

TÜR: Çeşitli YAPIM: Sony DAĞITIM: Sony YAŞ SINIRI: 16+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-112-vw


OCEAN DESCENT

"Afedersiniz, Kraken hakkında konuşmak için iki dakikanız var mı?"


DANGER BALL

VR WORLDS

VR Children

Playstation VR'ı elinize aldığınızda muhtemelen açacağınız ilk oyun olacaktır *VR Worlds*. Tıpkı Vive için *The Lab*'in yaptığı gibi, elinizdeki aletin tüm özelliklerini ve hassasiyetini gösterme amacı güdüyor yapım ve bunun için birden fazla oyun/tecrübe sunulmuş. Tam beş farklı türden oyunu içinde barındıran bu paket epey demo havasında olsa da, sanal gerçeklik için yapılan oyunların kalite ve uzunluğuna baktığımızda aslında 5 ayrı oyunvar gibi de yaklaşabiliriz duruma. Henüz saatler boyu başında oturtabilecek bir sanal gerçeklik uygulamasıyla karşılaşmadığımızı da düşünürsek bu gayet olumlu bir durum.

Beş tecrübenin her birinden kısaca bahsedeceğim ama öncesinde genel bir rahatsızlık olarak şunu belirtmeliyim; Playstation VR'ın çok da yüksek olmayan çözünürlük değerleri ve PS Move kamerasının gene çok da geniş olmayan etki alanı sebebiyle beni içine çekmeye çalıştığı atmosferden koparan olayları sık sık yaşadım. Bu oyunun kendisinden çok donanımın özelliklerinden kaynaklı bir sorun olsa da oyun tecrübesini de doğrudan etkilediği için üzerimde çok iyi bir izlenim bırakmadığını not ediyor ve *VR Worlds*'e geri dönüyorum.

VR Worlds içerisinde yer alan beş oyunun (*The London Heist, Ocean Descent, Scavengers Odyssey, VR Luge* ve *Danger Ball*) her biri gerçekten kendi başına farklı bir tecrübe sunuyor. Bunlardan *London Heist* en iyi PS Move'la oynanabiliyorken *Scavengers Odyssey*, DualShock için tasarlanmış. *VR Luge* ve *Danger Ball* oyunlarıysa hiçbir kontrolöre ihtiyaç duymuyor. *Ocean Descent* tamamen deneyim üzerine kurulu olduğundan onda da herhangi bir komut vermiyorsunuz.

Ocean Descent bir su altı dalış tecrübesi. Bir kafesin içinde yavaş yavaş okyanusun derinlerine indiriliyor ve çevrenize bakarak sanal gerçekliğin nelere kadir olduğunu deneyimliyorsunuz. Derinlere indikçe ortam değişiyor, güzelleşiyor fakat herhangi bir kontrolünüz yok ve çok kısa bir deneyim bu. Playstation VR'ın çok yüksek olmayan ekran çözünürlüğü ve görüş açısı, diğer sanal gerçeklik deneyimlerine oranla bu dalışı biraz daha cansız hale getirse de özellikle ilk kez sanal gerçeklikle tanışacak olanların aklını başından alacağı kesin.

Danger Ball oldukça basit, üç boyutlu bir Pong aslında. Dört tarafı sanal sınırlarla çevrili ufacık bir alanda yapay zekâya karşı skor yapmaya çalışıyor, top geri dönerken de başınızı oynatarak kendiniz skor yememeye çalışıyorsunuz. Çok basit, kısa süreli bir deneyim daha. *VR Luge* da buna benzer şekilde başınızı sağa ya da sola eğerek oynadığınız ilginç bir "yarış" oyunu. Aslında ortada bir yarış yok ama bir kaykaya sırt üstü binip arabalara çarpmadan son sürat ilerlemeye çalışıyorsunuz. Biraz baş döndürdüğünü ve amaçsız hissettirdiğini de ekleyeyim.

Scavengers Odyssey aralarında en aktif olduğumuz oyun. Bir robota bağlı olarak DualShock'la zıplıyor, atlıyor, ateş ediyor ve ilerliyoruz. Uzayda geçiyor ve her yüzeyi aktif şekilde kullanıyor oyun. Farklı açılardaki yüzeylere şap diye yapışıp görüş açımızı da buna göre ayarlamamız gerektiğinden çok hızlı baş döndürüyor ama çok farklı bir eğlencesi de var. Oturarak oynanmalı ve uzun oturumlardan kaçınılmalı tabii.

London Heist ise aralarında en çok sevdiğim oldu. Daha gerçekçi bir yapıdaki bu oyunda Londra'da pis işlere bulaşmış bir adam olarak belli bir hikâyeyi izliyor ve farklı farklı sahnelerde karşımıza çıkan düşmanları vuruyoruz. Çevreyle etkileşimin en yüksek olduğu oyun da bu ve Move'unuz varsa gerçekten eğlenceli anlara sahne olabiliyor. Tek sorunu epey kısa olması ve çok tekrara bağlaması sanırım ama dediğim gibi, demo olarak düşünmeli bunlar.

VR Worlds, PS VR alanların ilk durağı olmalı. Birbirinden çok farklı 5 tecrübeyle sanal gerçekliğin ve yeni donanıma gelecek oyunların nasıl olacağını görmek için çok güzel bir başlangıç seti. Bir *The Lab* değil tabii ama o kadarı da olsun artık. ■ **TARIK KAPLAN**


LONDON HEIST


VR LUGE

UNTIL DAWN
RUSH OF BLOOD

Gün batımına at süren kovboy gibi gün doğumuna vagon sürmek

Until Dawn klişe korku filmlerinin neredeyse her özelliğini içinde bulunduran ve (neredeyse) bizim kararlarımıza göre şekillenen bir korku oyunuydu. Kendisini birkaç kez severek oynamıştım.

Aslında tam olarak *Until Dawn*'ın VR'laşmış hali olmasa da *Rush of Blood* ana oyuna küçük selamlar çakıyor. PlayStation, oyunları az çok tutan şirketlere "bana bir de bunun VR'ını yaparsan işi çözeriz" tadında yaklaşıyor gibi geliyor bana, ama sonuç böyle güzel olacaksa sorun yok. PS VR için en oynanabilir oyunlardan biri şimdilik *Rush of Blood*.

En basit ve bünye yormayan sanal gerçeklik çözümü olan "sen önce bir vagona bin, sonra da sağa sola ateş et" mantığıyla ilerliyor *Rush of Blood*. "Yok ben korkmuyorum, bir tek sesten etkileniyorum" gibi bahanelerimizi de anlamsız kılıyor. İstisnasız oyun başlangıcında biraz mırın kırın ediliyor, ama *Rush of Blood* güzel korkutuyor, yer yer gözlük çıkarttırıyor. Asıl oyundan hatırda kalan birtakım olayları bir bir tekrar gösteriyor ve bölümler ilerledikçe sahada hissettiriyor size. Çift silahımızla canımızı sıkan her şeyi vurabilirken, ellerin birbirine dolanması gibi ufak tefek görsel sorunlar yaşamıyor değiliz arada.

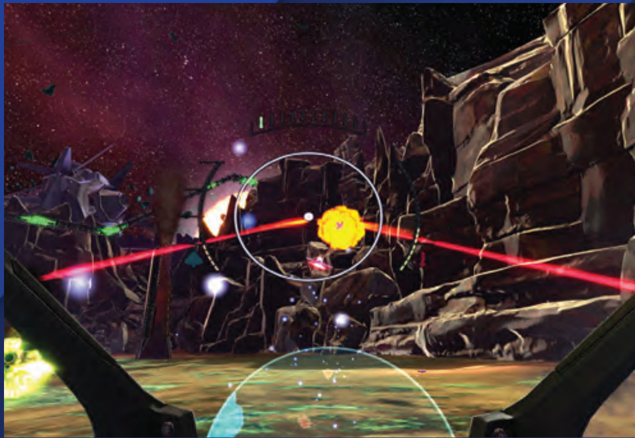
Klişeleri ve "jumpscare"leri iyi kullanmasıyla, ürpertici atmosferiyle, VR olmasına rağmen insanı yormayan yapısıyla şu an için VR'a özel korku oyunlarının en öne çıkanlarından biri *Rush of Blood*. Arkadaşlara oynatıp hallerini izlemesi de ekstra güzel oluyor bu arada. ■ **EMRE KARAOĞLU**





"Abi vallahi taze, daha dün kestim kendi ellerimle!"

TÜR: Korku **YAPIM:** Supermassive Games **DAĞITIM:** Sony **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-112-rob



Ekrandan bakmakla içine girmek arasındaki fark çok büyük değil.



TÜR: Aksiyon **YAPIM:** d3t **DAĞITIM:** Sony **YAŞ SINIRI:** 7+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-112-ssu

SUPER STARDUST ULTRA VR

Rastgele şekilli kelime sallayarak oyuna isim koymak

Sanal gerçeklikte tamamen arcade aksiyon deneyimi sunmayı hedefleyen bir oyun *Super Stardust Ultra VR*.

Sevilen seri *Stardust*'ın 2015'te çıkan ve yine güzel yorumlar toplayan son oyunu *Super Stardust Ultra*'nın VR versiyonu elimizdeki. Orada bulunan dokuz adet klasik modun yanında sanal gerçeklik için özel olarak geliştirilen FPS modu "Invasion Zone" da mevcut.

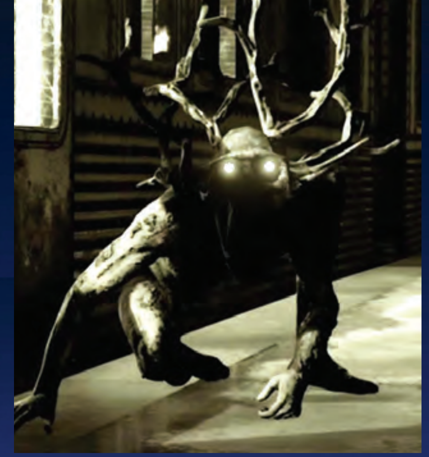
Çevrimiçi olarak arkadaşlarınızla birlikte oynama şansınız olan *Super Stardust Ultra VR* açıkçası sanal gerçeklik adına pek bir anlam ifade etmiyor. Invasion Zone benzerlerine çok rastladığımız bir mod, çok farklı olmayan oynanışının pek bir yenilik sağladığını söyleyemem. Bir takım elektronik altyapılar eşliğinde siz olmayan diğer şeyleri patlatıyorsunuz işte. Ayrıca bir hızlı VR oyunu klasiği olarak başınızı ağrıtıyor oyun. Arcade oyunlar sevenler için klasik modların daha oynanabilir bir yapısı var ama bu modlar için de maalesef VR gözlüğe ihtiyacımız yok bana kalırsa.

Gözlüğü çıkarınca var olduğunuz dünya (yani gerçek dünya) daha çekici geliyor. Yani benim bu ürüne sahip olmamdaki amaç yeni dünyalarda yeni deneyimler keşfetmekse bu oyun o oyun değil. Ayrıca müzikler de korkunç! Belki de bu oyunun özelliği bulunduğumuz dünyanın değerini anlamamızı sağlamaktır, olamaz mı? ■ **EMRE KARAOĞLU**

HERE THEY LIE

Yatacak yerimiz yoktu da şu köşeye kıvrılıversek?





TÜR: Korku YAPIM: Tangentlemen
DAĞITIM: Sony YAŞ SINIRI: 18+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-112-htl

Sony'nin en önemli stüdyolarından Santa Monica'nın yardımlarıyla The Tangentlemen ismindeki taze bir stüdyo tarafından geliştirildi *Here They Lie*. VR olayının en çok parlama ve iç çamaşır sektörüne katkı yapma olanağı bulunan oyun türü survival-horror sayılabilir. *Here They Lie* da o yüksek potansiyelli boş alana oynayan, dolayısıyla da duyurulduğu andan itibaren büyük ilgi toplayan bir yapım.

Birinci şahıs kamerasından oynanan *Here They Lie*'da baş dönmesi ve mide bulantısı olaylarının mümkün olduğunca önüne geçilebilmesi adına; birincisi, hareket hızımız oldukça düşük tutulmuş; ikincisi kademeli dönme sistemine yer verilmiş. Yani sağ analogla bir yöne hamle ettiğinizde kısa bir anlığına ekran kararıp geri geliyor ve o tarafa dönmüş oluyorsunuz (normal bir şekilde dönmek isteyenler için bu özellik zorunlu tutulmamış, kapatılabiliyor). Dolayısıyla dönüşlerde rahatsızlık hissetmiyorsunuz ama ne kadar yavaş hareket ediyor olursanız olun hareket ederken muhtemelen siz de benim gibi yamulacaksınız. 10 dakikadan fazla oynanmaya pek de müsait olmayan oyunlardan *Here They Lie* (bünyesi aşırı sağlam yiğidoları tenzih ederim).

Gizemli hanım arkadaşımız, aynı zamanda bu silik dünyadaki tek renkli şey olan Dana'yı takip etmemizle başlıyor yolculuk. Etraftan bulduğumuz notlarla ve nadir diyaloglarla gizemi çözmeye çalışıyoruz ama iyi bağlanıyor mu, onu söyleyemeyeceğim, henüz oyunu bitirebilecek kadar çok oynayamadım. Dünyasının görsel tasarımının başarılı olduğunu söyleyebilirim ama oyunun. Bir *Resident Evil 7* detay seviyesi olmasa da sarı, tozlu görsel tarzı ve yıkık, çarpık tasarımlar gayet başarılı. Görebildiğim sahne değişimleri de güzel yedirilmişti. Bazen mekânlar aşırı kararıyor yalnız, o biraz gereksiz germedi değil.

Kısacası güzel bir izlenim edindim *Here They Lie* hakkında ama dediğim gibi, çok fazla oynayamadım henüz. Siz sağlamlığı garantili bir VR-korku tecrübesi istiyorsanız bence önce *RE7*'ye dalın, onun VR oynanışını bünyeniz kaldırırsa ve daha fazlasını isterseniz de *Here They Lie*'ı radarınıza alın. **ÖMER AKDAĞ**

RIGS MECHANIZED COMBAT LEAGUE

Multiplayer–FPS kavramından VR'da da kopmak istemeyenlere

TÜR: FPS YAPIM: Guerilla Cambridge
DAĞITIM: Sony YAŞ SINIRI: 7+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-112-rigs





Şu hareket olayına kalıcı bir çözüm gelince çok güzel olacak bunlar!

VR'daki hızlı tempolu FPS oyunları genelde midemi bulandırıyor. Ancak RIGS, takım tabanlı sporun ve FPS'in bir araya getirdiği bir shooter olarak, bu türün VR başlığı içinde de ilerleyebileceğini kanıtlıyor. Oyun içerisinde karşılaştığım sorunlara rağmen *RIGS*'in hareket temelleri oynadığım başka hiçbir VR oyununda karşıma çıkmamıştı.

RIGS: Mechanized Combat League, RIG isimli robotları kullandığımız ve üçer kişilik takımlar halinde, çok katmanlı arenalarda rakiplerinizle mücadele ettiğimiz bir FPS-spor oyunu. Üç adet mod var: takım savaşı diyebileceğimiz Team Takedown, Amerikan futboluyla capture-the-flag'in karışımı, holografik bir topla oynadığımız Endzone ve hem rakiplerinizi yok ederek hem de haritadaki küreleri toplayarak, kazandığınız puanlarla Overdrive moda geçip, haritanın ortasında bulunan halkaya atlayarak maçı kazandığınız, özgün bir yapıya sahip Powerslam.

Oyuna yeni başladığınızda elinizde sadece 1 adet RIG oluyor. Garajınıza katmak istediğiniz RIG'leri de oyunda kazandığınız parayla açabiliyorsunuz. Kişisel özellikleri ve farklı silahlarıyla dengeli, koruyucu-tank, küçük ve çevik şekilde birçok RIG mevcut. Oyun parasıyla açabileceğiz kozmetik ürünler de mevcut ayrıca.

Robotunuz yok edildiğinde kendinizi içinden yukarı fırlattıktan sonra haritanın belli bir bölgesinde yeni doğuş noktası seçiyorsunuz. Maçlar gayet akıcı bir şekilde ilerliyor. Çevrimiçi ve çevrimdışı maçlarda takımımızı yapay zekâ robotlar ile tamamlayabiliyoruz. Çevrimdışı oyunda karşıma gelen yapay zekâlar gayet meydan okuyucuydu.

RIGS, VR'da güzel bir FPS deneyimi yaşatıyor. Yarattığı rekabetçi ortam ayrıca ilgimi çekti. İçerisinde aksaklıklar olsa bile öncenden denediğim shooter VR oyunlarına karşın cesur ve başarılı bir adım olmuş. İncelikler doğru şekilde işlendiğinde FPS oyunlar VR alanında iyi bir seviyeye ulaşabiliyor. Ancak maçların başındaki ve sonundaki sıkıcı videolar ve oyunu oynamaya başladıktan kısa bir süre sonra başlayan mide bulantısı beni oyundan hızla kopardı. Yine de bir kokpitte olduğunuzdan ve sizinle birlikte ilerleyen bir odak noktası görevi gören arayüz sayesinde benzerlerinden daha az rahatsız ettiğini söyleyebilirim. **GENCER FENERCİOĞLU**

TÜR: Macera YAPIM: Crytek DAĞITIM: Crytek YAŞ SINIRI: 16+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-112-robinson

ROBINSON THE JOURNEY

Hanimiş benim küçük dinoz– AAAH! KÖTÜ DİNOZOR!

Karışık duygular içerisindeyim bu oyunla ilgili. Hani bazı oyunlar, filmler, seriler vardır, sizi bir yandan okşarken bir yandan da kemerle giriştiğini hissedersiniz ya, işte *RTJ* de sanal gerçekliğin sevgi/dayak oranını bir türlü tutturamamış şahane örneği olabilir. İnanılmaz bir potansiyeli, başka hiçbir şekilde elde edemeyeceğiniz yoğunlukta tecrübe ettiriyor oyun ama bunu yaparken yön, hareket ve his duygularınıza kemeri de geçtim, bazen levyeyle dalıyor bir yandan. Nasılını anlatmadan önce oyundan bahsedeyim.

Jurassic Park VR diyebileceğimiz bir yapısı var aslında *RTJ*'nin. Tyson III isimli bir gezegene kaza sonucu düşen ve hayatta kalan tek kişi olan Robin adlı çocuğu oynuyoruz. Daha oyunun başında bir dinozorun yuvasında buluyoruz kendimizi ve önümüzde çatlayan bir yumurtadan sanal gerçekliğin şu ana dek gördüğü en sevimli dinozor çıkıp şapşal şapşal bize bakıyor. Etrafımızda uçup sürekli konuşan HIGS adlı küre şeklinde bir robotumuz var. Gevezeliği *Portal 2*'nin Wheatley'ini akla getirse de onun sevimliliğinden ve mizah anlayışından yoksun oluşu, onu kurtulamadığımız can sıkıcı yoldaşlardan biri kılıyor çoğunlukla. Yararlı olduğu tartışılmaz ama sempatik olduğunu söylemek güç. Robin'in HIGS'in tüm uyarılarına rağmen şapşal bakışlı dinozoru evcil hayvan olarak almasıyla üç ay sonrasına geçiyor ve asıl oyuna başlıyoruz.

RTJ önünüze keşfedilecek inanılmaz bir dünya sunuyor. Crytek'ten bekleneceği üzere görsel anlamda PS VR'ın en iyi yapımı olabilir oyun; donanımın el verdiği ölçüyü bile zorlayan grafikler eşliğinde, harika bir tropik ada atmosferini bilim kurgu sosuyla birleştiriyor. Temel mekaniklerden biri olan tarama seçeneği de böcekler, küçük hayvanlar ve dinozorlardan oluşan doğal hayatı keşfetmeye yönlendiriyor. Bunun yanı sıra objeleri kaldırabiliyor, döndürebiliyor, HIGS'i çeşitli bulmacaları çözmek için kullanabiliyor ve evcil dinozorumuz Laika'ya çeşitli basit komutlar verebiliyoruz. Zaten oyunun mekanikleri de bulmaca ve keşfe dayalı olduğundan daha fazlası pek gerekmiyor. Ha bir de bolca tırmanma sekansı var; yer çekiminin varlığına minnet duymanızı sağlayan, mide düşmanı sekanslar...

Hikâyesi klişe olsa da merak uyandıran cinsten *RTJ*'nin. Ama açık konuşacağım, oyunun sizi sevindiren yanları, üzen yanlarının yanında küçük kalıyor. Çünkü çok, çok büyük ve affedilemez günahları var *RTJ*'nin.

Bunlardan en büyüğü oyun başladığı anda yaşayacağınız deneyimi rüyadan kâbusa çeviren kontrol mekanikleri. Bir kere önümüzde sürekli gördüğümüz ve kullandığımız kocaman bir el ve o elde tutulan gelişmiş bir Move cihazı olmasına rağmen oyunun Move desteği yok, bu da iki elinizi bağlayan DualShock'la oynayacaksınız demek. Bu aslında bir sorun olmamalı ama öyle büyük bir sorun ki... İlerlemek ve etrafa bakmak için analogları kullanıyoruz pekâlâ ama kontroller bu noktada kelimenin tam anlamıyla çöküyor. Analoğu ne kadar çevirirsek o kadar dönmüyor ekran, başınız sabitken dünya sizin çevrenizde belli açılarla dönüyor ve görüntü her dönüşte hızla akıp aniden duruyor. Google sokak görünümünü gerçek hayatta yaşadığınızı düşünün. Vive oyunları da dâhil hiçbir sanal gerçeklik oyununda bu kadar keskin bir baş dönmesi ve kinetozis yaşamamıştım. Ve tek sorun bu da değil; yürüme hızı o kadar yavaş ki hareket etmek adeta bir işkence. Keşfetmeye dayalı bir oyunda yürümenin böylesi sorunlu olması kabul edilemez açıkçası. Bulmacalarda da sık sık karşılaşılan bir yönlendirememe sıkıntısı var ki o da oynayışı ciddi baltalıyor.

RTJ'nin kesinlikle yaşanması gereken bir deneyim olduğunu söylemek isterdim ve bunu bir noktaya kadar diyebilirim de, ama ciddi anlamda mide bulantısı, baş dönmesi ve uzun süreli hareket algısı sorunları yaratabileceği konusunda sizi uyarmak asıl önceliğim olmalı. Sonuçta sağlık her şeyden önce gelir, evcil dinozorlardan bile. ■ **TARIK KAPLAN**



« Yalnızca Laika'nın kafasını okşayabilmek için bile Move eklenmeliydi bu oyuna!

JURASSIC PARK'IN GERGİN DEĞİL DE BAŞ DÖNDÜRÜCÜ VERSİYONU GİBİ THE JOURNEY.

and win

KORKU HASTANESİ (HORROR HOSPITAL)

"OKEY"

BUĞRA ÖZKAN

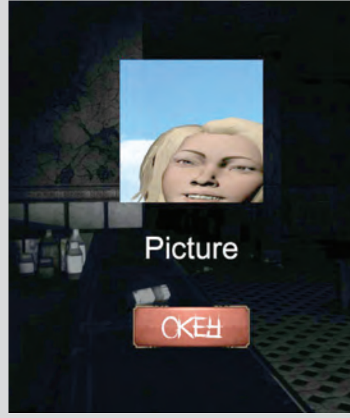
Çünkü bir ortamda kurban edilecek biri varsa... o benim. Niye yaptınız bunu bana? Hm? Anlamıyorum. Sebebi neydi ki..?

Kırmızı. Nokta. Productions. Noktaları bilerek koydum, böyle dertli bir efekt vermek için sırf. Hakkım var ama. Çok dertliyim, çok hüzünlüyüm. Neden? Çünkü bir saatimi bu oyuna harcadığım yetmezmiş gibi, zaten %85'e gelmiş adil kullanım limitimden 250 mb daha yedim. Halbuki onun yerine yemek tarifi izleyebilirdim. Severim yemek tariflerini. Güzel de pilav yaparım.

Productions demiş hakikaten ya. Productions. Bildiğin "Productions".

Korku Hastanesi, Unity ile yapılmış ve Unity'nin "Asset Store"undan cüzi harcamalarla satın alınmış bir hastanenin içinde dolanıp, akıl sağlığınız bozulmasın diye (şu yandaki fotoğraf nasıl düzeltecekse artık) 8 adet fotoğrafı bulmaya çalıştığınız ve bu esnada durduk yere iki farklı karakter modelinin çocuk kahkahaları eşliğinde "jumpscare" oluştursun diye rastgele karşınıza çıktığı bir oyunumsu. Temelde, ormanda değil de bir hastanede geçen *Slenderman*. Hayır bari 8 değil 10 falan yapaydınız, "ama hocam aynısı değil, cümlem değişikti" derdiniz, 1 puan fazla verirdim. Vermiyorum. Yok size puan. Açıklamaları da aşağıda.

Çeviri kötü. Bunun en basit örneğiyse yazı başlığının ta kendisidir. Oyunda var o. Düğmelerde falan "okey" yazıyor, kimi yerlerde Türkçe açıklamalar var tümüyle "İngilizce" olması gerekirken. Sonraaa, böyle kapının içine filan girebiliyorum, materyal kontrolü yok. Kafam bir bakmışım asansörün içinde. Grafikler Unity'nin "tutorial" diye sunduğu düzey. Öte yandan, her oyunu durdurup, menüye çıkıp, yeniden girdiğimde sıfırdan başlamak zorunda olmam da var. Halbuki "Continue Game" deyince kaldığım yerden devam etmem lazımdı ki buradan "Save Game" olmadığını da anlamış bulunuyorsunuz. Oyunun hikayesi olmadığını ve tek korku elementinin yukarıda bahsettiğim gibi rastgele ekrana gelen tuhaf iki karakterden biri



olduğunu da belirteyim.

Bakın, Steam Greenlight gerçekten kaliteli yapımların ortaya çıkması için yapıldı ve arada bir amacına uygun şekilde kullanılıp, güzel yapımları ortaya çıkarıyor. Buna şahit olduk. *Horror Hospital*, millet olarak her Türk yapımını desteklememememiz gerektiğinin açık bir kanıtı. Yapmış olmak için yapılan oyunlardan biri ve Steam kütüphanemden kaldıracağım ilk oyun. Lütfen, Greenlight'tan kaliteyi amaç edinmiş özgün yapımları çıkarın. Böylesini değil.

Hayır, bari Youtube'a fragman koymuşsunuz, onu düzgün yapaydınız, oyun kasmıyorken videoyu çekeydiniz. Ouf. :(


Yok


Her şey

1

SON KARAR

Buradan sayın Ömer Akdağ'a, bu güzide eserle beni buluşturduğu ve ufkumu genişlettiği için teşekkürlerimi sunuyorum.

TÜR: Korku **YAPIM / DAĞITIM:** Kırmızı. Nokta. Productions. **DİJİTAL İNDİRME:** 6 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** kirmizinoktaproduction.com

win

THING IN ITSELF

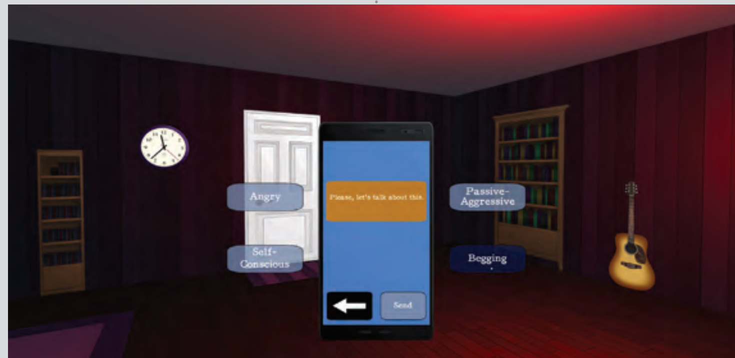
Üç perdelik bir mini öykü

EGE SAĞIN

Burada bir oyun incelemesi bulacağınızı sanıyorsanız yanılıyorsunuz. En azından geliştirici Party for Introverts böyle diyor. "Bu bilindik anlamda bir oyun değil. Kazanma veya kaybetme koşulları yok. Oyun ve kısa hikâye mecralarını birleştirmeyi amaçlayan bir deney."

Yaklaşık on beş dakika süren oyun üç perdeden oluşuyor ve Immanuel Kant'ın, oyuna da adını veren felsefesini bir aşk hikâyesiyle işliyor. Numen olarak da bilinen bu olgu, fenomenin aksine bilinemez ve tanımlanamaz bir gerçeklik, gerçek bilgi anlamına gelir. Oyunun girişinde karakterimizin kız arkadaşı, algıladığımız gerçekliğin kendi algı biçimimizle alakalı olduğunu ve şeylerin kendi içindeki gerçekliğini asla bilemeyeceğimizi belirtiyor.

Sonraki perdelerde ise ayrılık süreci işleniyor. Öncelikle yalnız yaşadığı evde sevgiliyi bekleme süreci, sonra ayrılık anı ve nihayetinde de ayrılık sonrası depresif sürecin sonunu tecrübe ediyoruz. Bu sırada oynanış açısından yaptığımız tek şey odadaki eşyalarla etkileşime girmek. Bu etkileşimler perdeler ilerledikçe değişiyor, hatta eşyaların üzerine imleci getirdiğimizde yazan yazılar değişip detaylanıyor. Böylece şeylerle ilgili algımızın ne kadar değişken olduğunu görebiliyoruz. Eşyaların algısını sevdiği kadınla ilgili hislerine bağlayan adamın hikâyesi hem Kant'ın felsefesini hem de ayrılığın doğasını sunuyor. Steam'de daha uzun ve deneysel oyunlar ücretsizken para vermek istemeyebilirsiniz ama etkileyici bir deneyim olduğu kesin.




Seslendirmeler anlatımı destekliyor
Anlatmak istediğini anlatmakta epey başarılı


Ücretli olmasına rağmen çok kısa

7

SON KARAR

Enteresan bir anlatım deneyi.

TÜR: Macera / Simülasyon **YAPIM:** Party for Introverts **DAĞITIM:** Party for Introverts **DİJİTAL İNDİRME:** 6 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 16+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-112-thing

DLC

CIVILIZATION VI: POLAND CIVILIZATION & SCENARIO PACK + CIVILIZAITON VI: VIKINGS SCENARIO PACK

mac win

Uygarlık bir türlü ileriye gidemiyor

ÖMER AKDAĞ

Geçtiğimiz ay iki adet DLC çıktı *Civ VI* için. *Poland Civilization & Scenario Pack* adının açık ettiği üzere Polonya'yı ekliyor oyuna. Keyifli bir uygarlık olmuş, sadece kale inşa ederek düşmanınızdan toprak çalabiliyor oluşunuz o sınırda kalmış değerli lüks kaynağı güzelce cebe indirebilmenize yarıyor. Özel birlikleri Hüssarlar ise saldırdıkları birimi bir altıgen geri püskürtüyor ki çok işe yarayan bir özellik. DLC'yle bir de 60 çevrim boyunca kendinizi ve etrafınızdaki şehir devletlerini barbarlara karşı savunduğunuz bir senaryo eklenmiş. Osmanlı ve Yeniçerilerle *Civ VI*'da ilk kez barbar olarak karşılaşmak çok hoş olmadı ama doğrusu. Sid Meier'de anlamadığım bir Türk önyargısı var zaten, Civ V'in de en uyduruk uygarlığı Türklerdi mesela. (*Sid Meier yapmamıştır onu, pamuk gibi adamdır bizim Sid :(-T.*)



Vikings Scenario Pack de yine adından kendini belli ediyor. Vikingler zaten oyunda vardı. 100 çevrim süren, İskandinavya'dan Batı Avrupa kıyılarına akınlar ve seferler düzenlediğiniz bir senaryo ekliyor bu paket.

Şimdi arkadaşlar benim elimde oyunun *Deluxe Edition*'ı var ve kendisi normal versiyondan yaklaşık 70 TL daha pahalı. Sebebi de 4 tane DLC sunacak olması. Firaxis'e güveni tam olan sürüyle insan Deluxe aldı ama bu yukarıda bahsettiğim 2 DLC, sunulacak olan 4'lüye dâhil. Bir tane uygarlık, iki tane senaryo! Hani senaryolar da kimin umurunda bir taraftan? Civ oyuncularının anca küçük bir kısmı bunları oynuyordur, o da bir kere, 1-2 saatliğine falan. Gayet de sıkıcılar ayrıca. Artık şikâyet etmekten yorulduğum yapay zekâ da yerinde sayıyor. Polonya senaryosunda barbarlar savunmasını çökerttiği şehir devletini onlarca çevrim boyunca alamadı mesela. Gidip ben saldırmak zorunda kaldım barbarlara.

Kalan iki DLC'den şöyle *Brave New World* veya *Gods & Kings* ayarında bir şeyler bekliyorum artık, bu paketlere gelen aşırı olumsuz tepkiyi ancak o şekilde dengeleyebilirler.

3

SON KARAR

Şu puan iki paketin puanının toplamı, öyle düşünün.

TÜR: Strateji **YAPIM:** Firaxis **DAĞITIM:** 2K Games **DİJİTAL İNDİRME:** 14 TL (Playstore), 15 TL (Steam) (Tek paket fiyatı) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-112-civ

DLC

TOTAL WAR: WARHAMMER REALM OF THE WOOD ELVES

lin win

%100 Doğal

ÖMER AKDAĞ

Oyuna bundan önce eklenen Canavaradamlar hakkında olumlu şeyler düşünmüyorum. Tasarım olarak yine şahaneydi ama oynanış olarak Yeşilderililer'le Kaos Savaşçıları'nın birleşimi gibiydi, kendine özgü değildi. Ama Orman Elfleri cidden çok başka olmuş. Hatta önceki beş ırk'tan bile ayrı bir oynanış sunuyor Orman Elfleri.

Her *TW: Warhammer* yazımda tasarımcıları övmekten sıkılmayacağımı belirteyim öncelikle. Orman Elfleri birimlerinin tasarımları yine harikulade olmuş. Elf birimler, binekler, tahta arkadaşlar, uçan arkadaşlar... Hepsi de göz okşayıcı seviyede detay manyağı ve o ormanda yaşayan elf hissini çok iyi veriyor.

Ana haritada komple farklı bir mantalitede hareket etmeniz gerekiyor Orman Elfleri'yle. Korunaklı bir yerde Asırlar Meşesi isimli bir bina var ve Orman Elfleri'ne özgü Amber kaynağını biriktirerek bu ulu ağacın serpilmesini sağlamak ana amacınız. Yani tüm haritayı fethetmek gibi bir derdiniz yok. Amberi de hem fetihlerle hem de diplomasiyle kazanabiliyorsunuz. Mümkün olduğunca dostane olmakta fayda var çünkü fetihler diğer ırklardaki kadar kazançlı değil. Her bölgeyi fethedebiliyor Orman Elfleri ama kendi anayurtları dışında sadece ufak tefek binalar yapabiliyorlar. Dolayısıyla her yere erişen dev orduları pek olmuyor. Müttefikler edinip onlarla birlikte hareket etmek hayati o yüzden.

Savaş alanında da son derece kendine özgüler. Hatta fazla kendine özgü, ben bir türlü beceremedim af buyurun. Çok hızlı ve sert vuruyorlar, çok kolay ölüyorlar. Aşırı mikro yönetim gerektiriyor. Mesela bir sürü ok çeşidi var birimlerinin; zehirli oku doğru düşmana, zırh delen oku doğru düşmana dayamak ufak farklar yaratmıyor, bildiğin ölüm kalım meselesi haline geliyor.

Bir de haritanın küçük bir kısmını alıp daha küçük parçalara bölmüş bir senaryo var pakette. Yine ana sefer modu kadar keyifli değil ama özellikle haritanın bayağı detaylı tasarlanmış olmasından sebep Canavaradamlar'ınkinden çok daha başarılı buldum.

Kısacası şimdiye kadarki en dolu ve özgün DLC'sine bakıyorsunuz *TW: Warhammer*'ın.



7

SON KARAR

Mikro yönetimi ve zoru seviyorsanız bu paket sizin için.

TÜR: Strateji **YAPIM:** Creative Assembly **DAĞITIM:** Sega **DİJ. İND:** 29 TL (Steam) 59 TL (Playstore) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-112-orman-elfleri

TÜR: Macera **YAPIM:** System Era Softworks **DAĞITIM:** System Era Softworks **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 7+
DAHASI İÇİN: astroneer.gamepedia.com/astroneer

ASTRONEER

Yıldızlararasında gecekondu kurma

NURETTİN TAN

Mars'a gitme ve koloni kurma planları her geçen gün daha da mümkün hale gelirken, biz Dünya'ya kazık çakmış kişiler olarak bilgisayar oyunlarıyla idare etmek zorundayız. Bu ay şanslıyız çünkü *Astroneer* adında yeni bir hayatta kalma oyunumuz var. Grafikleri sevimli, hayatta kalma mekanikleri güzel fakat ne yazık ki şu an erken erişimde. Aslında erken erişimde olması iyi denilebilir çünkü oyun şu anki haliyle gayet güzel durumda ve üstüne yeni mekanikler eklenebilir. Elbette günahları ve sevapları var, izninizle şimdi onları açıklayacağım.

Öncelikle büyük sayılabilecek evrenine rağmen oyun tek kişilik ya da co-op bir tecrübe sunuyor. Yani indiğiniz bir gezegeni keşfedip koloninizi kurarken tanımadığınız kâşiflerle karşılaşacağınızı bekliyorsanız, yanılıyorsunuz. Fakat oyunu almış arkadaşlarınızla beraber oynama imkânınız var.

KOCA GEZEGENDE TEK BAŞINA BİR ASTRONOT

Astroneer'da rastgele hazırlanmış gezegenlerin olduğu mini bir evrende oyuna başlıyorsunuz. Oynamak istediğiniz astronot tipini seçtikten sonra gezegene iniyorsunuz ve hayatta kalma mücadeleniz başlıyor. Hayatta kalma oyunu olmasına rağmen yiyecek ve içecek gibi sorunlarınız yok (ki bu bence kötü bir şey). Onun yerine en mühim ihtiyacınız olan şeyler oksijen ve enerji. Sırtınızdaki mavi tüpte ne kadar oksijeniniz kaldığını görebilirsiniz. Gezegenler arasında seyahat edecek teknolojiniz olmasına rağmen oksijeniniz sizi gezegende iki dakika dolaştırmaya yetmiyor. Dolayısıyla ilk çözmeniz gereken problem alacağınız nefes oluyor. Ana üssünüzde otomatik olarak enerjiniz ve oksijeninizi yenileyebiliyorsunuz fakat çok uzaklara gitmeniz gerektiğini aklınızdan çıkarmayın. Bu nasıl olacak?

Etraftan element toplayarak binalarınızı yapıyor ve sırt çantanızdaki özellikleri geliştiriyorsunuz. Fakat en önemli madenler yer altında olduğu için uzaklara seyahat etmelisiniz. Öncelikle üssünüzün etrafında mutlaka bulunması gereken "Compound" adlı maddeyi çıkarıyorsunuz ve böylece "Tether" denilen aletten üretiyorsunuz. Tether sayesinde üssünüzden başlayarak yere belirli aralıklarla direkler çakıyorsunuz. Bu sayede merkezdeki oksijeni ilerlediğiniz noktaya doğru hortumlarla taşıyabiliyorsunuz. Üssünüzden oksijeni dert etmeden uzaklaşabilmenin başlangıçtaki en iyi yolu bu...

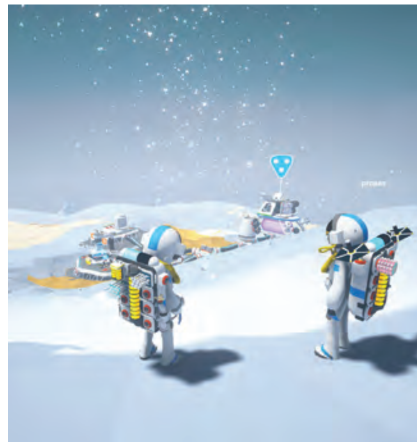
NE KADAR DERİNE İNERSENİZ O KADAR ELEMENT ÇIKARIRSINIZ

Astroneer'in en önemli özelliklerinden birisi yerküreyi elinizdeki bir cihazla istediğiniz gibi kazabilmeniz, hatta toprağı yükseltebilmeniz. Kazma işlemini gerçekleştirerek gezegenin merkezine kadar gidebilirsiniz. Fakat bu noktada kazı yaparken dikkatli olmalısınız çünkü grafik hatasına takılıp aşağılara kadar düşebiliyorsunuz. Düştüğünüz zaman üzerinizde ne varsa öldüğünüz yerde kaldığı için geri dönüp alması çok zor oluyor. Bundan sakınmanın yolu kazdığınız nokta üzerinde ayağınızın yere sağlam bastığı bir noktada durmak. Bu şekilde element toplamaya başlayıp üssünüze binalar kuracaksınız; araştırma binası, elementleri birbirine dönüştüren bir laboratuvar, Rover üretebileceğiniz cihaz gibi... Bazı elementleri bulmak zor ama ileride ticaret merkezi kurarak basit elementleri uzaya gönderip karşılığında zor bulunan maddeleri alabiliyorsunuz. Eğer bulunduğunuz gezegende her şeyi yapıp sıkılırsanız, roket üretip başka bir gezegene de geçebiliyorsunuz.

Astoneer ilk etapta çok eğlenceli olsa da belirli bir noktadan sonra yalnız başınıza bir gezegende hep aynı şeyleri yapmak sıkmaya başlıyor. Gezegenlerde size saldıran hayvanlar var ve (sadece zehirli gaz salan bitkiler mevcut) silah kullanmak yok. Dünya biraz daha tehditlerle dolu olsa dolaşıp keşfetmesi daha eğlenceli olabilirdi. Ama erken erişim olduğunu unutmamak lazım ve şu anki haliyle bile *Astroneer* eğlenceli ve fiyatı uygun. Arkadaşlarınızla zevkli vakit geçirmek istiyorsanız iyi bir tercih olacağını düşünüyorum.


Şu mavi çizgi Tether dediğim hava borusu. Yaşamınız ona bağlı. Gerçek anlamda!







- Grafikleri sevimli
- Mücadele unsurunu canlı tutuyor
- Sandbox



- Yiyecek ve içecek sıkıntısı yok
- Silah ya da tehlikeli hayvanlar da olmalıydı



SON KARAR

Tek başınıza oynadığınızda sıkabiliyor, bir arkadaşla daha eğlenceli olacaktır. Erken erişim bir oyuna göre gayet iyi durumda, şefin tavsiyesi.

TÜR: Aksiyon / Macera **YAPIM:** Emberheart Games **DAĞITIM:** Emberheart Games **DİJİTAL İNDİRME:** 20 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-112-kurye







COURIER OF THE CRYPTS

Karanlıkta pikselleri göremezsiniz ama pikseller sizi görebilir

MERVE AKMAN

Her zaman dünyaları kurtaran, ejderhalara hükmeden, yok efendim prenseslerin kahramanlığını yapan genç beyleri oynayacak değiliz, arada da içimizden birini oynamak lazım. Benim gibi düşünen ve "bi' mezarlığa kuryelik yapmadığımız kalmıştı, onu da yapalım" diyenleri buraya alalım.

Courier of the Crypts adlı bu sevimli (!) oyunumuz; iki boyutlu, pikselli mi pikselli, bulmacalar çözdüğünüz bir aksiyon - macera. Erken erişimde, bağımsız bir yapımcı olan Emberheart Games tarafından yapılmış oyun. Bağımsız bir yapımcı derken, bağımsız *bir* yapımcı demek istedim, orayı netleştirelim. Müzikleri dışında oyunun tamamıyla yalnızca bir arkadaş ilgileniyormuş, bu yüzden erken erişimden çıkması da uzun sürüyormuş.

İlk olarak adıyla ilgimi çeken *Courier of the Crypts* beni aslında görselleriyle tavladı. Retrocu arkadaşlar taşlamasın, piksel hayranı değilim, buna rağmen oyunun detaylı görsellerinden çok hoşlandım. Ayrıca böyle yapımlardan normalde sevimli olmalarını beklerim ama bu oyunun karanlık bir havası var. Çünkü karakterimiz bir mezarlık kuryesi! Daha ne olsun?

KURYEYE ÇIKARKEN MEŞALENİZİ VE BÖCEK İLACINIZI UNUTMAYINIZ

Başlangıç ufak bir eğitim/tanıtım sahnesiyle oluyor. Oradan bahsetmeyeceğim, tatması size kalsın ama en ufak bir korku kırıntısına katlanamayan biri olduğum için inanılmaz gerildiğimi belirteyim sadece. Müzikler ve görseller etkileyici, haliyle o atmosfer beni üzdü. Ama ben fazla ödleğim, sizi bilemem.

Karakterimiz sarışın, genç bir delikanlı. Bu masum kardeşimiz kendi ekmek parasını çıkarmak istiyor olsa gerek ki kuryeliğe başlıyor, işveren ağabeyimiz de çocukcağızı ilk işinde mezarlığa gönderiyor. "Korktuysan söyle başkasını göndereyim eheh" diye eklemezse olmuyor tabii. Kendini diziye kaptıran teyzeler gibi "gitme yavrum, gözünü seveyim gitme" diye ekrana bağırdıysam da nafile. Tıpış tıpış yola koyuluyoruz.

Vardığımız yer, evet doğru bildiniz, bir yer altı mezarlığı. Oyunun tüm olayı da elinizde bir meşaleyle "N'oluyor burada yahu?" diye yerin dibinde gezinip durmak. Tabii böyle dedim diye küçümsemeyin, daha neler var.

O kadar retro dedik, e haliyle bölüm bölüm ilerliyorsunuz, amacınız üç canınızı ve meşalenizi bitirmeden bölümü tamamlamak. Meşale için yer yer ateş toplayabiliyorsunuz, çok oyalanmazsanız kendiliğinden kolay kolay bitmiyor. Ancak sıkıntı şu ki bu meret yalnızca kendi etrafınızı aydınlatıyor ve bölümlerin çoğu kısmı karanlık. Dolayısıyla koştura koştura ilerlemeyin, önünüze aniden bir tuzak ya da örümcek çıkabiliyor.

Ne, ne? Örümcek mi dedi o? Valla dedi. Pıtır pıtır gezen çeşit çeşit örümceklerimiz var oyunda. Eğer meşaleniz yanıyorsa belirli bir rotada hareket eden bu yaratıklar, meşaleniz söndüğü an pata küte size dalıyorlar. Tabii her bölümde, her an meşaleyle gezmenize müsaade etmeyecek oyun ama dert etmeyin, örümcekleri öldürebilmek için çeşitli silahlar toplayabileceksiniz ilerde. Yalnız arka sırada bayılan arkadaşlar görüyorum, örümcek fobiniz mi vardı sizin? Ya üç piksellik şeyden de korkmayın canım... Zaten düşünceli yapımcımız "fobi filtresi" tadında bir şey koymuş, onu açtığınızda tam örümcek değil de daha sevimli, daha mavi bir şeyler geliyor. Benim korkularıma çare olmadı ama belki size bir yararı dokunur.

Sonuç olarak bu mini mini oyunda deneyimlediğim korku, şaşkınlık ve öfkeye dayanarak söyleyebilirim ki kendisini gayet başarılı buldum. Fiyatı için değer mi tartışılır ama indirim zamanı göz atmanızı tavsiye edebilirim, gece yatmadan önce iki bölüm oynayıp zihin egzersizi yapabilirsiniz böylece. Ayrıca diğer bir tavsiyem de kuryelik işine girecekseniz fast food zincirleri gibi daha sıradan yerleri tercih etmeniz. Aman diyeyim, ben dersimi aldım, siz de alın.



- Nostalji
- Etkileyici atmosfer
- Tatmin edici görsellik
- Bulmacaların zorluk seviyesi iyi ayarlanmış

- Örümcekler
- Tam sürümün çıkması zaman alıyor
- Fiyatı için fazla küçük



SON KARAR

Kafasını hikâyelere çok yormak istemeyen ama hikâyesiz de kalamayanlar için güzel bir atıştırmalık.

O **TÜR:** Aksiyon O **YAPIM:** Super Mega Team O **DAĞITIM:** Adult Swim Games O **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam), 39 TL (XBL)
O **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-112-rise-n-shine





Duck Hunt'ta ördek vurama-yınca gülerdi, burada altımız-da mayın patlayınca gülüyor.

RISE AND SHINE

Düşmek yerine yükselseydi iyiydi

ESER GÜVEN

Bir anda ambalajının cazibesine kapıldığınız bir çikolata düşünün... Alacalı renkleri dikkatinizi çekiyor, reklamında gördüğünüz görseller aklınızın bir kenarında duruyor ve sizi o çikolataya doğru yönlendiriyor. Arzularınıza karşı koymayın, damağınızın güzel bir ziyafet çekeceğinden eminsiniz, hadi açın paketi ve çikolatayı ağzınıza atın...

Sonra da "puuu bu nasıl çikolata be, içine tuz koymuş köftehorlar" diyerek tükürün. Tükürün tükürün, tuzlu çikolata yenmez çünkü.

Rise & Shine'ı işte tam olarak bu hissi yaşatan bir oyun olduğu için huzurlarınızda tebrik ediyor, başarılarının devamını diliyorum.

SABİT EKRANLARIN CAZİBESİ

Görsel olarak acayip çekici bir oyun *Rise & Shine*. Ben de gördüğüm ekran görüntülerine aldandım zaten. Cıvıl cıvıl, bol renkli, kocaman düşmanları kontrol ediyoruz ve daha başlardaki bir çatışmada ölen Blink ismindeki kahraman bize silahı Shine'ı emanet ediyor. Amacımız üzerinde bulunduğumuz Gamearth gezegeninin kralını bulmak. Shine'ın bize kazandırdığı yeniden dirilme yeteneğinin de gazına gelip, karşımıza çıkan *Gears of War*'dan fırlamış tipteki düşmanları vura vura ilerlemeye başlıyoruz. *Gears of War* örneğini verdim çünkü bu Gamearth gezegeninde *Zelda*'dan *Mario*'ya, *Duck Hunt*'tan *Flappy Bird*'e kadar birçok oyuna çeşitli atıflar bulunuyor ve bunlar bazen karakter tasarımlarında, bazen de ekranın alakasız kısımlarında çıkan alakasız tipler şeklinde kendini gösteriyor.

Kısa ama zor bir oyun *Rise & Shine*, ancak zorluğu biraz suni sebeplere dayanıyor. Şöyle ki; oyunda ilerledikçe silahımız için farklı tür mermi ve farklı tür atış şekillerine sahip oluyoruz. Mesela elektrikli bir mermi cinsi alıyoruz, sonra patlayan mermi atabilme yeteneği kazanıyoruz, fareyle yoldurracak şekilde ölmenize neden oluyor. Beni bilirsiniz, gerçek anlamda zor olan oyunları çok severim ama *Rise & Shine* bende o tarz güzel bir his uyandırmadı.

BİRAZ ÇEŞİTLİLİK FENA OLMAZDI HANİ

Oyun aslında tamamen basit bir fikirden ibaret. Tek yaptığımız sağa doğru ilerleyerek düşmanları öldürmek. Boş sandığımız ekranda koşarken bir anda alttan çıkan mayınla havaya uçuyor, kontrol noktasından tekrar başlayıp bu sefer yerini öğrendiğimiz 'görünmez' mayına dikkat ederek ilerlemeye çalışıyoruz. Bu tür sürprizler olmasa ölme sayısı yarı yarıya düşermiş ve bu, oyunu daha zevkli hale getirmiyor maalesef.

Ara democuklar çizgi roman tadında hazırlanmış, diyaloglardaysa seslendirme yerine sadece "ah, uh, hm" gibi sesler var. Buna benzer bir tarz mini-seslendirme türün başarılı oyunlarından *Shantae*'de de mevcuttu ama

ŞAHANE ORKESTRA MÜZİKLERİNE VE HARİKA GÖRSELLİĞİNE YAKIŞMAYAN ZORLAMA OYNAYIŞ SEBEBİYLE BÜYÜK BİR POTANSİYEL HARCANMIŞ.

olan, çok çok iyi bir yana ilerlemeli shoot 'em up gibi görünüyordu. Ama sonuçta elime geçen şey oynamaktan yer yer sıkıldığım, güzel fikirleri adam gibi hayata geçirememiş, tam olarak tarzını tutturamamış, hikâyesi ve yan karakterleri acayip biçimde havada kalmış bir oyun oldu.

Oyunda 10 yaşındaki velet Rise'ı yönlendirebildiğimiz güdümlü bir mermi türü buluyoruz gibi. Ve bazı boss dövüşlerinde bunların tümünü ard arda kullanmamız gerekiyor. "Hedefi normal mermiyle birkaç kere vur, hemen elektrik mermisine geçerek gerekli yere ateş et, patlayan mermi cinsini seçip bi' tarafı patlat" tadındaki bu geçişler, kontrollerin çok da rahat olmamasıyla sebebiyle bazen saç baş orada en azından bu kısa sesler konuyla alakalı kelimeler falan da söylüyordu. *Rise & Shine*'da ise bu ahlamaları ve vavvlamaları duymak pek de eğlenceli değil, kulağa eksik geliyor bir şeyler.

Güzel grafiklere, başarılı müziklerine rağmen isteneni tam olarak verememiş, tuzlu bir çikolata *Rise & Shine*. Potansiyeline cidden yazık olmuş.



- Oyun cidden süper görünüyor
- Gerekli gereksiz çok sayıda atıf var ve bunları yakalamak eğlenceli
- Müzikleri bayağı iyi
- Boss dövüşleri ilgi çekici



- Kontroller pek başarılı değil
- Seslendirmeler çok yetersiz
- Oyun sizi öldürmek için fazla çaba sarf ediyor
- Çok az bölüm ve çok kısa oyun süresi sunuyor

5

SON KARAR

Mis gibi potansiyeli ziyan ediyorsunuz, kızıyorum ama hııı!

ŞUBAT AYINDA ZUBAT KOVALAYANLAR KULÜBÜ



Naber!?

Çok ağır dikkat bozukluğu çekiyorum sevgili okur. Gerçekten şu giriş paragrafına ne yazsam diye yarım saat düşünüp depresyona dalıp çıktım. Dolayısıyla bu ay iyi karpuz seçmenin anahtarını paylaşıyorum burada: Sapının kuruyup kopmuş olmasına, yani tazeyken bıçakla kesilmiş olmamasına dikkat edeceksiniz. Bir de güneş görmeyen alt kısmındaki renksiz bölgenin düz beyaz değil de sarımtrak olanını seçeceksiniz. Bu da böyle bir kıyağım olsun, yazın işinize yarar, sosyal statü yaparsınız. Haydi şimdi bakalım hangi modlar çıkmış bu ay. Bol çekirdeklisi de genelde daha lezzetlisi olur bu arada.

ERİM BİLGİN

SÜPER SOĞUKLARA SUPERHOT!

Bu ay en sevdiğim girişim zaten kanımın pek ısındığı *SuperHot* ekibinden geldi. Geçenlerde ekibin kendisi tarafından oluşturulan ve *Quake*'i *SuperHot*'a benzeten *SUPERQOT*'ın ve oyuncular tarafından geliştirilen başkalarının başarısını gören ekip, bunu bir kanalda odaklamanın faydasını akıl etmiş. Şimdi bir mod yarışması yapıyorlar ve 27 Şubat tarihinde başvurular bitiyor. **makeitsuperhot.com** adresinde detaylarını bulabileceğiniz yarışma özetle *Skyrim*, *Doom*, *Fallout* gibi mod dünyasında popüler oyunlar için *SuperHot* temalı modlar geliştirmenizi bekliyor. Kazananlar için donanım ve para ödülleri, katılanlar için de *SuperHot* kopyaları var. Projeniz için vereceğiniz fanart işlerine de ek ödüller veriliyor. Bu olaya özellikle yer veriyorum, çünkü genç bir mod yapımcısıysanız ve kendinizi kanıtlayacak bir fırsat arıyorsanız *SuperHot* sizin için harika bir tema. Çünkü kendisi sade mekanikler üzerine kurulu, sahiplendiği minimalist estetik sayesinde de prodüksiyon maliyeti olarak basit bir oyun. Bu da demek oluyor ki, yapımcılarının seveceği bir atıf modu geliştirmek sizin için çok da sıkıntılı olmayabilir; yaratıcılığınızı konuşturun! Dedikleri gibi, kazanamam demeyin, mod yapmayı deneyin. Öyle değildi galiba ama, neyse.





EŞKİ KAFANIN GÜZELLİĞİ

Fallout'u çok sevenler için, yeni olayımız Christopher Nolan'la hiçbir alakası olmayan Falloutception bozması çok tatlı mod: *Revolted*. *Revolted*, *Fallout 4* içinde Concord Speakesy'deki terminale ulaştığınızda oynayabildiğiniz, eski tip FPS'ler tadında, acayip keyifli bir çalışma. Oyunun lore'unun pek de bozulduğu hissettirilmeden dâhil edilmeye çalışılması çok güzel olmuş. *F4*'te yapacak yeni şeyler avlayan biriyseniz veya shotgun'lı, ahşap kolili, toksik yeşil lavlı, eski kafa FPS'lere âşıksanız, *Revolted*'ı **nexusmods.com/fallout4/download/85834** adresinde bulabilirsiniz.

Anca Beraber KANCA Beraber

Just Cause 2'nin ne kadar keyifli olduğunu hatırlıyor musunuz? Peki multiplayer modunun ne kadar daha çılgınca ve muhteşem olduğunu? Şimdi bütün bunları serinin genç ve daha güçlü çocuğu *JC3*'ün üzerinde çalışırken düşünün. Evet, geleceğini biliyorduk -kehanetler söylemişti- ve işte artık geldi. Daha doğrusu, gelmeye başladı diyeyim - ufak tefek hataları geliştirilmeye devam edilecek fakat şu anda *Just Cause 3*'e Steam üzerinde sahipseniz, **just-cause.mp** adresinden indirip, ek bir ücret olmadan direkt oynamaya başlayabilirsiniz. Kankalarınızı alıp wingsuit'lerinizle düşmanın üstüne çökmek gibisi olmasa gerek.



○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** Mattis Folkestad ○ **DAĞITIM:** machineboy ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 15 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-112-milk





Binip ata gelmişin işte, sonra da vay efendim çok yoruldummuş...

MILKMAID OF THE MILKY WAY

Gelin size peynir yapmayı öğreteyim

ESER GÜVEN

Samanyolu'nun Sütçü Kızı ne kadar da ilginç bir isim, değil mi? Biziz işte o. Sütçü kızız biz. Norveç'in uzak fiyortlarından birinde tek başımıza yaşıyoruz. Tek başımızayız, ama yalnız değiliz. İneklerimiz var. Hele bir tanesi, siyahlı beyazlı Lykke en sevdiğimiz ineğimiz. Günlerimiz annemizin tarifine uygun olarak ineklerden süt sağarak, bu sütü tereyağına ve peynire dönüştürerek geçiyor. Annemiz bir süre önce bu fiyortta ortadan kayboluvermiş. Babamız durumu idare etmeye çalışsa da bir süre sonra hastalanmış ve o da hayata gözlerini yumunca evin tüm idaresi bize kalmış. Bunları sütçü kızımız Ruth'un günlüğünden okuyarak öğreniyoruz. Ve daha minik açılış sekansında dikkatimizi çeken bir şey, günlüğü okurken iyice ön plana çıkıyor: Kafiyeler.

HEY BAYAN, USLU DUR ORADA

Milkmaid of the Milky Way, Mattis Folkestad'ın tek başına hazırladığı bir oyun ve onu benzeri bağımsız point & click macera oyunlarından tamamen ayıran, çok özel bir yanı var. Oyundaki tüm metinler, tüm diyaloglar, eşya tanımları da dâhil olmak üzere kafiyeli bir dille yazılmış. Tabii şimdi buna vereceğin örneklerin Türkçede de kafiyeli olması lazım ki aynı etkiyi alabilin. Mesela sabah kulübeden çıkıyor ve *"Yatakta yeterince vakit geçirdim, Ahırdan gelen sabırsız mööölemelerle ilgilenmeliyim."* yazısını okuyoruz. Ağaçtan limon alıyoruz ve Ruth bize *"Limon acayip ekşiydi, doğrudan yemek mümkün değildi"* diyor. Kuru çiçeklere elimizi uzatıyoruz ve *"Aniden esti bir rüzgâr, çiçekler oluverdi buhar"* diyor Ruth. Mattis cümleleri o kadar güzel seçmiş ki insanın her diyaloğu okuyası, hata arayası geliyor :) Hatta bir keresinde böyle bir eksiklik yakaladığımı sandım, güya kapak açılmıyordu ve cümle "budge" ile bitti ve devamı yoktu. Aha, burayı atlamış dedim. Aşağı düştüm ve Ruth "Fudge!" deyiverdi. Neredeyse 2000'den fazla kafiyeli cümle bulmak ve bunların oyunun hiçbir yerinde sırıtmamasını sağlamak büyük başarı.

Oyunun ilerleyiş hızı çok iyi ayarlanmış, hiçbir zaman bir ekranda çok fazla takılmıyorsunuz. Yarısında ortaya çıkan sürpriz ve işlerin hiç beklenmedik biçimde değişmesi ile hikâye iyice meraklandırıcı bir hal alıyor ve bundan sonraki tempo da gayet hoşuma gitti. Tek şikâyetim ikinci yarıda bazı işler için sürekli olarak 5-6 ekrana sağa gitme, sonra geriye dönme gereksiniminin olmasıydı. Orada bir kısayol olsa çok iyi olurdu, neden bahsettiğimi ancak oyunu oynadığınızda anlayacaksınız tabii. Karşılaştığımız karakterler çok sevimli. Commodore 64'teki *Bruce Lee*'de yeşil renkli Green Yamo vardı, ona benzettiğim aşçıyı özellikle ayrı bir sevdim. Hele siz bir de yaşlı kız kardeşleri ve onların cinsel imalı esprilerini görün. *"Utsava, hatırladın mı tamirciyi? Cısıplak odana kaçıvermişti, nasıl da panikti."*

DOKUNAMAZ KİMSE ALET EDEVATIMA

Grafiksel olarak çok fazla bir şey beklememek gerekse de bu kadar az pikselli karakter ve objelerle ayrıntıların yansıtılabilmesi gerçekten artı puan. Mattis'in yetenekli bir piksel sanatçısı olduğu belli. Tabii karakter ve obje çizimlerindeki bu başarı arkaplanlarda kendini pek gösterememiş, çoğu sahnenin arkaplanı biraz fazla boş kalmış. Ama oyununuza odaklanınca bunu affedebiliyorsunuz. Müzikleriyse gerçekten çok beğendim. Hele gerilimli sahnelerde çalan bir müzik var ki adeta John Carpenter filmi izliyormuş hissi yaratıyor.

Oyunu bitirmem tam 2 saat sürmüş, yani kısacık bir hikâye bu. Rahatlıkla bir oturuşta sıkılmadan ve çok fazla takılmadan bitirebileceğiniz bir maceracık. Sırf şu kafiye mevzusu için bile oynanması ve tecrübe edilmesi gereken bir deneyim. Fiyatını da sunduğu içeriğe göre uygun bulduğunu eklemeliyim. Hele ki indirim dönemlerinde tadından yenmez diyorum, böyledir işte bu oyun hakkındaki yorumum.

OYUNDAKİ TÜM METİNLER, TÜM DİYALOGLAR, EŞYA TANIMLARI DA DÂHİL OLMAK ÜZERE KAFİYELİ BİR DİLLE YAZILMIŞ.



- Kısa bir oyun olmasına rağmen hikâyesi ilgi çekici
- Müzikler cidden çok başarılı
- Tüm oyunu kafiyeler eşliğinde oynamak enfes bir deneyim



- Bazı ekranlar görsel olarak biraz boş kalmış
- Bir iki yerde nereye doğru gidebileceğiniz pek belli değil

7+

SON KARAR

Mattis sana aferin, ne de güzel bir oyun geliştirmişsin.

DEPONIA DOOMSDAY

Deponia'dan sıkıldık ama maceraya doyamadık



Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, elimde birkaç aya yetecek geç kalmış oyunlar listesi var ama tabii ki öneri ve mesajlarınızı her zaman beklerim. Son 1 - 1.5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları lütfen dikkate almayın. Çekilişte Gray Matter adlı klasiği kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere.

2010'lu yıllarda çıkmış ve bence değeri yeterince bilinmemiş seriler arasındadır *Deponia*. Alman yapımcı firma Daedalic'in 2012'de çıkarttığı ilk oyun az ama öz olumlu tepkinin yanında bazı ödüller de almıştı. Ünlü macera klasiği *Monkey Island*'ın yeni varisine benzetilen *Deponia*'nın elle çizilmiş tatlı renklerdeki grafikleri, mizah yönünün ağır basması, Rufus gibi saf ve komik bir ana karakter, başarılı seslendirmeler, düzeyini tutturmuş bulmacalar ve eğlenceli bir öykü şeklinde toparlayabileceğim özellikleri beğenilmiş ve macera türüne yeni bir soluk getirmesiyle takdir toplamıştı. Rufus'un, çöplüğe dönüşmeye başlayan gezegeni Deponia'dan kurtulmak için bir hava - uzay aracı geliştirmesi, ardından hayalindeki mekân Elysium'a yolculuk isteğinin saplantıya dönüşmesi şeklinde özetleyebileceğimiz, ironik esprilerle dolu öykü *Chaos On Deponia* ve *Goodbye Deponia* adlı yapımlarla devam etmişti.

HURDALIKTAN ÇIKAR YOLA RUFUS

Serinin dördüncü halkası olan *Deponia Doomsday*'i, sağolsun okuyucu kardeşimiz Deniz Karakaya geçen yıl temmuz ayında önermişti. İlk üç *Deponia*'yı oynamadığım için konuya bir parça yabancı kaldım, özellikle ilk bölümlerde. Geçmiş bölümlerin özetini kabaca bildiğim için çok da aval aval bakmadım neyse ki. 11 saatlik oyun deneyiminden aklımda en çok kalansa seslendirmeler oldu. Rufus macera filmlerinde esas çocuğun yardımcısı, saf, sakar, hayalperest ve komik tipler vardır ya, aynı onlara benziyor işte. Seslendirmesini ünlü çizgi kahraman Tavşan Bunny'ye benzettim. Barmen Lonzo, Lotto (ve Lotti), kız arkadaş Toni, Elysium'dan gelen Goal ve öyküye bu oyunda dâhil olup zamanda yolculuk olayını getiren McChronicle gibi yan karakterler de başarılı, inandırıcı bir şekilde seslendirilmişler. Deyim yerindeyse, kulaklarım gülümsedi diyebilirim diyalog ve replikleri duydukça.

Elle çizilmiş, tatlı ve canlı renklerden oluşan görüntüler de komik seslendirmeye uyum sağlayarak sevimli, çekici bir atmosfer oluşturuyorlar. Öykü belki çok özgün değil ama anlaşılabilir bir düzeyde: Atık metallerden oluşan dev bir hurdalığa dönüşmeye başlayan Deponia gezegenini terk edip, ütopik olarak gördüğü Elysium'a yolculukta artık son aşamaya gelmiştir Rufus. McChronicle ve zaman yolculuğu arabası aracılığıyla sık sık zamanı başa sarıp aynı durumları döngüler halinde yaşar. Klasik "tıkla - ilerle" kontroller var bu arada, klavyede Esc haricinde tek tuş, eşya envanteri için kullandığımız i tuşu. Onun yerine fare tekeri de geçebiliyor zaten. Espri ve sürpriz yumurtalar her yere serpiştirilmiş, renkli mini oyunların yanı sıra güncel dergi, takma sakal, bilgisayar kartuşu gibi eşyaları topladıkça Rufus'un muzipçe "hihihi" diye gülmesi, diyalog seçenekleri; hep eğlenceye katkı sağlayan, zekice araya serpiştirilmiş ögeler.



Fırında patates mini oyunu, yolculuğun gizli adımlarından biri.

Doomsday'i ve ilk üç *Deponia* oyununu bugünlerde gayet makul bir fiyata internette bulabilirsiniz. Bulmaca ve mini oyunlar çok zor değil ama gideceğiniz yön, bir sonraki adımınız gibi konularda şaşırdığınızda benim yaptığım gibi oyuncu rehberlerine göz atmanızı öneririm.

TÜR: Macera **YAPIM:** Daedalic Entertainment **DAĞITIM:** Daedalic Entertainment
DİJİTAL İNDİRME: 55 TL (Steam), 58 TL (Playstore) **YAŞ SINIRI:** 12+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-112-depo

8

SON KARAR

Bol esprili, komik bir öykünün yanında bazı bulmacaların fazla uzun sürede çözülmesi de eğlencesini pek azaltmamış, renkli bir macera.

80'LERDEN GELEN ADAM

1987'de yayımlanmış "The Forge of God" romanını okudum bu ay. Yeryüzünün yok olmasından sonra hayatta kalan insanlar Mars gezegenine yerleşirler. Biraz karamsar ama ilginç bir bilimkurgu olayı, kitapseverlere tavsiye ederim.



OYNUYORUM

1. Watch_Dogs 2 (PC)
2. Uncharted 3: Remastered (PS4)
3. Prison Architect (PC)
4. The Sims 4: City Living (PC)
5. American Truck Sim. (PC)

BEKLİYORUM

1. Yakuza 0 (PS4)
2. The Golf Club 2 (PS4)
3. Horizon Zero Dawn (PS4)
4. Realpolitikz (PC)
5. Tavern Tycoon (PC)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

GEÇTİĞİMİZ AY NASIL KALİTELİ OYUN SAĞANAĞI GELDİYSE BÜTÜN BULUTLARI KURUTMUŞ. BU AY DA "N'OLUR YENİ BİR ŞEY ÇIKSIN" DİYE KURUYUP ÇÖKTÜK ADETA. YAVAŞTAN TEMPOYU GERİ KAZANMAYA BAŞLAMAZSAK BAHAR AYLARINDA İNCELEME SAVAŞLARI ÇIKACAK!

FPS (First Person Shooter)


Yeni

RESIDENT EVIL VII
PC, PS4, X-ONE, PSVR
Kim derdi ki Resident Evil oyununu FPS kategorisinde göreceğiz? Serinin artık tekrara binen döngüsünü kırmak için bu kez risk almış Capcom ve iyi ki de almış. Temellerine dönen seri iliklerinize kadar korkuturken köklü RE hayranlarını da memnun etmeyi başarıyor. VR deneyimi de üzerine tuz biber ekmiş, mis gibi olmuş.

Titanfall 2
PC, PS4, X-One
İki büyük markayla aynı anda çıkarak kendi ayağına sıktı biraz, yoksa her açıdan şahane bir FPS.

Battlefield 1
PC, PS4, X-One
1. Dünya Savaşı konsepti hem BF serisine hem de genel olarak FPS dünyasına o kadar iyi geldi ki...

Killing Floor 2
PC, PS4
İşi komple aksiyona ve şiddete vurmuş FPS'lerin artışı eski kafa FPS severleri mest ediyor şu sıra.

Dishonored 2
PC, PS4, X-One
2 farklı karakter, alabildiğine esnek bir oynanış ve müthiş özenli bir dünya... Daha ne istenir ki?

CoD: Infinite Warfare
PC, PS4, X-One
Biraz da rakipleri çok iyi çıktığından gömülüyor. Aslında sanki o kadar da kötü değil...

Perfect Dark (Klasik)
N64
Golden Eye'ın ruhani devamı sayılan Perfect Dark, bir efsanenin bile üzerine katılabileceğinin kanıtıydı adeta.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



FINAL FANTASY XV
PS4, X-ONE
Yorulan, dağılan Final Fantasy markası son yıllarda kendisini toparlıyor gibiydi ve Final Fantasy XV bu yeni dönemin en umutla beklenen meyvesiydi. 10 yıllık bekleyişin ardından hem açık dünya oynanışıyla, hem de hikâye tarafıyla şahane bir FF XV'le karşılaştık. Bir daha bu kadar bekletme, olur mu..?

Kingdom Hearts 2.8 HD (Yeni)
PS4
Ne zaman çıkacağı bilinmeyen III'ten önce seriyi hatmetmek isteyenlerin son durağı. Kingdom Hearts diyorum, sevilmez mi ya?

Tyranny
PC
Pillars'la gönülleri çalan Obsidian karanlık ve yine harika bir RYO'ya imza atmış.

The Witcher III: Blood and Wine
PC, PS4, X-One
CD Projekt RED buna dördüncü oyun dese yerdik. Geralt'la son bir unutulmaz maceraya daha asla hayır denmez.

Pokémon Sun & Moon
3DS
Her oyununun efsane olmasını sağlayan formülde önemli değişikliklere gitmiş ama yine mükemmel olmuş!

World of Final Fantasy
PS4, Vita
Çok da sempatiyle yaklaşamıyoruz böyle bıdı bıdı FF yan oyunlarına ama WoFF yadsıyamayacağımız kadar iyi.

Castlevania: Symphony of the Night (Klasik)
PSX
Her yerinden içerik fışkıran bu gotik oyun, birçoklarını gelmiş geçmiş en iyi serilerden biriyle tanıştırmıştı.

AKSİYON



DEAD RISING 4
PC, X-ONE
Binlerce zombi ve onları indirmekte kullanabileceğiniz müthiş yaratıcı sayısız yöntem. Aksiyon, korku ve mizahı çok acayip şekillerde bir araya getiren Dead Rising serisinin bu yeni üyesi formülü baştan yazmıyor ama en dolu dolu oynanışı ve en mantıklı yenilikleri getiriyor (zaman sayacını kaldırmak gibi!).

Hitman
PC, PS4, X-One
Bölüm bölüm yayınlandığı için çok oyuncunun radarından kaçtı ama aslında belki de serinin en iyisi.

Watch_Dogs 2
PC, PS4, X-One
İlk oyundaki ciddiyeti bir yana koymuş, biraz hipster, biraz punk, çok acayip, çok sağlam bir şeye dönüşmüş.

Carmageddon: Max Damage
PC, PS4, X-One
Kötü bir geri dönme çabası olan Reincarnation'ın toparlanmış hali. Hâlâ biraz kütük ama Carma nihayetinde!

Fate/Extella: The Umbral Star (Yeni)
PS4, Vita
Aslında dümdüz bir oyun ama Fate külliyatını seviyorsanız gene de bayılacaksınız.

Guilty Gear Xrd -Revelator-
PC, PS4, PS3
"Alışması kolay, ustalaşması zor" dövüş oyunlarından değil. Alışması zor, usta falan da olamazsınız.

Soulcalibur (Klasik)
Dreamcast, XB 360
Soul Edge serisinin devamı niteliğindeki oyun ilk kez sekiz yöne koşabilme mekaniğini getiren yapımdı da.

Serilerin ismi dışında her şeyi değişmiş yeni oyunlarına kıl olmalı mıyız sence? Yoksa takdir mi edelim?

1. *Değişim yanlısıyım, garantili formulün bin kere önümüze gelmesindense yeni şeyler deneyip hata yapmalarını tercih ederim. - EREN E.*
2. *Tadında bırakmayı bilmek lazım bence. Özü değiştiyse, kendimi evimde hissetirmeyecekse, ne gerek var yenisine? - EMRE S.*
3. *İyilerse hakkını veririz elbet. Değişmek ve evrilmekten korkmamak lazım. Yeter ki iyi yönde olsun. - ERİM*
4. *Şimdi Mega Man X7 gibi bir faciaya da sebep olabiliyorlar, Super Mario Galaxy gibi bir şahesere de. Nasıl yapıldığına bağlı biraz. - SABRİ*
5. *Oynarken ne hissediyorsak onu söyleyelim yeter, kıl olmak veya övmek zorunda değiliz. - NOYAN*

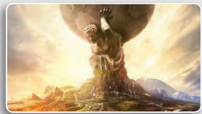
Dünyanın şu haline bakarak, hangi oyun karakterinin aniden canlanması hoş olurdu dersin?

1. *Tabii ki Duke Nukem. ABD'nin "aklı başında" bir başkana ihtiyacı var. - M. İHSAN*
2. *Tony Hawk! Aa, dur lan... - ERİM*
3. *Pataponlar! Dünyanın müziğe, ritme ihtiyacı var şu sıralar, herkes sinirli. Savaşacaksak da öyle savaşalım. - SABRİ*
4. *Suikoden 2'den Jowy Atreides. Adam "ülkeler olduğu sürece mutlaka savaş olur" felsefesiyle ülke kavramını bitiriyor. - EMRE S.*
5. *Atatürk'ün yer aldığı oyun var mıydı ya? - EGE*

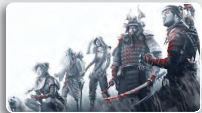
Robotunu hümanoid mi tercih edersin, yoksa programladığın saatte kahve yapması yeterli mi?

1. *Female Humanoid mümkünse. Özel sebepler nedeniyle. Shodan? - NURETTİN*
2. *Duymak istediklerimi değil, benim göremediklerimi söylesin bana robot. - NOYAN*
3. *Hümanoidler başımıza dert oluyor ilerleyen vakitlerde, kahve yapması neyimize yetmiyor ya? - SABRİ*
4. *Kesinlikle humanoid olsun. Hem oyun arkadaşı olur hem de dertleşiriz sürekli. İstediğim zaman da kapanırdı. Mükemmel yoldaş. - EREN E.*
5. *Bende bu kafa varken ben kalkıp ona kahve yaparım. - M. İHSAN*

STRATEJİ



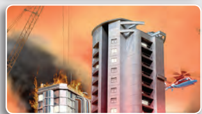
Sid Meier's Civilization VI
PC
Bir uygarlık kolay kurulmuyor! Nice sabahlamalar, nice akmış gözler bizi bekler! O değil de, özlemişiz be arkadaş!



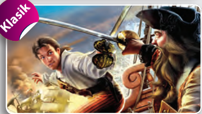
Shadow Tactics
PC
Commandos ve Desperados tarzında taktiksel ve aşırı zor oynanışı öylesine özlemişiz ki... Shadow Tactics yılın gizli şaheserlerinden.



Urban Empire
PC
Şehir kurmak artık bizler için çocuk oyuncağı. Ama ya yönetmek? Politikaya dalıp şehrinizi yönetirken hayatınızı çürütmek ister misiniz?

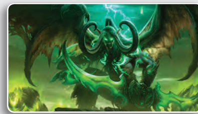


C. Skylines - Natural Disasters
PC
En eski SimCity'lerden beri özene bezene yarattığımız şehri yıkmak ve yeniden toparlamak ayrı bir çekiciliğe sahip olmuştur zaten.

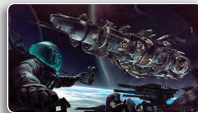


Sid Meier's Pirates!
Xbox, PSP, Wii
Sid Meier'i yalnızca Civilization serisiyle tanıyorsanız bu oyun da kaçırdığınız harika şeylerden biri demektir.

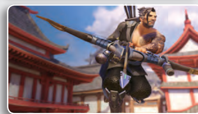
DVO & ONLINE



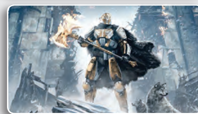
World of Warcraft: Legion
PC
Legion zaten "ben mükemmel olacağım" diye bas bas bağırıyordu, yanıltmadı. WoW'un boşuna WoW olmadığı bir kez daha kanıtlandı.



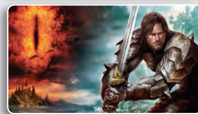
Fractured Space
PC
MOBA'lara ilgi duyan ama ağır oynanışa sahip, taktikselliğe önem veren bir oyun arayanlar ve de bilim kurgu hastaları için harika bir yapım.



Overwatch
PC, PS4, X-One
Blizzard ne yapsa bağımlısı oluyoruz... Overwatch hızlı oynanışı ve çeşit çeşit karakteriyle multiplayer FPS'lere taptaze bir kan!



Destiny: Rise of Iron
PS4, X-One
Destiny'nin hikâyesi olduğunu, hem de bu hikâyenin çok güzel olduğunu hatırlatırken vuracak da bir sürü şey veriyor.



The Lord of the Rings Online
PC
Uzun zaman önce çıkmış olduğuna bakmayın, LotR seven geniş ve olgun kitlesi oyunu daha yıllarca canlı tutacak gibi.

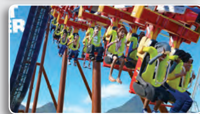
YARIŞ & SİMÜLASYON



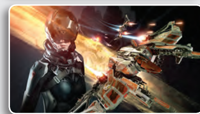
Forza Horizon 3
PC, X-One
Dev bir oyun alanı, yüzlerce araç, yapacak sınırsız şey, çılgın bir oynanış... Arcade bir yarıştan ne bekliyorsanız FH3'te fazlasıyla var!



Farming Simulator 17
PC, PS4, X-One
Bazılarınıza şaşırtıcı gelebilir ama Farming Simulator serisi dünyanın en çok satan oyun serilerinden biri. Boşuna öyle değildir.



Planet Coaster
PC
"Bir şeyler kurma" oyunlarını yaygınlaştıran oyun RollerCoaster Tycoon'du ama yenisinde iş yok. Olay budur!



Eve: Valkyrie
Vive, Rift, PS VR
VR'ı en iyi kullanan oyunlardan, kokpite atlayıp uzayda it dalaşına girme hissini gerçekten veriyor.



Super Mario Kart
SNES
Hani tüm eksiklerine rağmen zaman içinde eğlencesinden hiçbir şey kaybetmeyen oyunlar vardır ya... SMK onların şahı işte.

AYIN ALTIN OYUNLARI



GRAVITY RUSH 2



RESIDENT EVIL 7

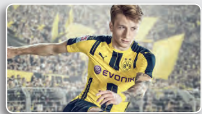
ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Resident Evil 7'nin başlattığı AAA yağışı Nioh, For Honor gibi oyunlarla daha uzun süre devam edecek.

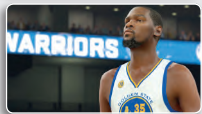
ŞUBAT '17	
Dynasty Warriors: God Seekers	1 Şubat
Nioh	8 Şubat
For Honor	14 Şubat
Sniper Elite 4	14 Şubat
Berserk and the Band of the Hawk	21 Şubat
Halo Wars 2	21 Şubat
Lego Worlds	24 Şubat
Torment: Tides of Numenera	28 Şubat
MART '17	
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	3 Mart
Nier Automata	7 Mart
Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands	7 Mart
Ultimate Marvel vs Capcom 3	7 Mart
Star Trek: Bridge Crew	14 Mart
Mass Effect: Andromeda	21 Mart
Toukiden 2	21 Mart
Troll and I	21 Mart
Dark Souls III: The Ringed City	27 Mart
MLB The Show 17	28 Mart



SANAT & SPOR



FIFA 17
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Yeni grafik motoruyla renklenen FIFA'nın oynanışı bu yıl yine daha iyiye gitmiş. Hikâye modu da hiç fena değil bu arada.



NBA 2K17
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Güçlü bir rakibi olmayınca rehavete kapılır sanırsınız ama hayır, NBA 2K serisi yine muhteşem olmayı sürdürüyor.



Football Manager 2017
PC
Çok mantıklı yeniliklerle geldi FM 2017 ama bu yenilikler %100 oturmamış. Yine de tabii FM'den bahsediyoruz. Oynatıyor meret.



Motorsport Manager
PC, Mac, Android, iOS
Formula 1'in şoförün olduğu kadar takımın da başarısı olduğunu düşünürseniz bu oyunun ne derece detaylı olduğunu anlarsınız.



Pro Evolution Soccer
PS2
İnişleri ve çıkışları olsa da tartışmasız spor oyunları içindeki en önemli serilerden birinin başlangıcı.

MACERA & BULMACA

Gravity Rush 2
PS4
İlk oyunun üzerine 5 kat çıkan, baştan sonra incecik ayrıntılarla bezeli rengârenk açık dünyasıyla eşsiz bir deneyim. Ayaklarınızı yerden kesecek, cidden.

The Last Guardian
PS4
Ico ve Shadow of the Colossus'un yapımcılarından sımsıcak, içten bir yapım daha. Eve bir Trico alıp beslemek isteyeceğinizi garanti ediyoruz.

Batman the Telltale Series
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Ne alışıldık Telltale kalitesini ne de Batman atmosferini tam tutturabilmiş. Ha, sürükleyici mi? Kesinlikle, o konuda laf yok.

Shantae: Half-Genie Hero
PC, PS4, X-One, Wii U, Vita
Zora düştüğünüzde ya da kişilik bunalımına girdiğinizde dans ederek vazoya dönüşebildiğiniz enfes müzikli bir oyuna hayır diyebilir misiniz?

Gabriel Knight: Sins of the Fathers
PC, PS4, Vita
Seçilmişliğin lanetini iliklerimize kadar hissettiren Gabriel gibi karakterler kalmadı artık...

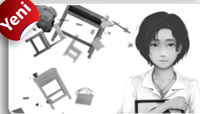
BİR GARİP OYUN



Super Mario Maker
Wii U, 3DS
Kendi Mario bölümünüzü tasarlayabildiğiniz ve tasarlanan bölümlerde de direkt indirebildiğiniz oyun çoktan fenomen haline geldi.



Duskers
PC
Bu oyunun nasıl bir şey olduğunu görsellerinden anlamaya çalışıyorsanız, o iş zor. Ama denerseniz bağımlısı olursunuz.



Detention
PC, Mac
Tayvan'dan gelen sürrel bir distopyanın kısa fakat çok vurucu işlenişi. Hayata bakış açınızı keskinleştirecek korkulu bir deneyim sunuyor.



Overcooked
PC, PS4, X-One
Arkadaşlarınızla mutfaktaki işleri bölüşün ve yemek yapın! Bazen de yanardağda yemek yapın! Bazen de yemek olun!

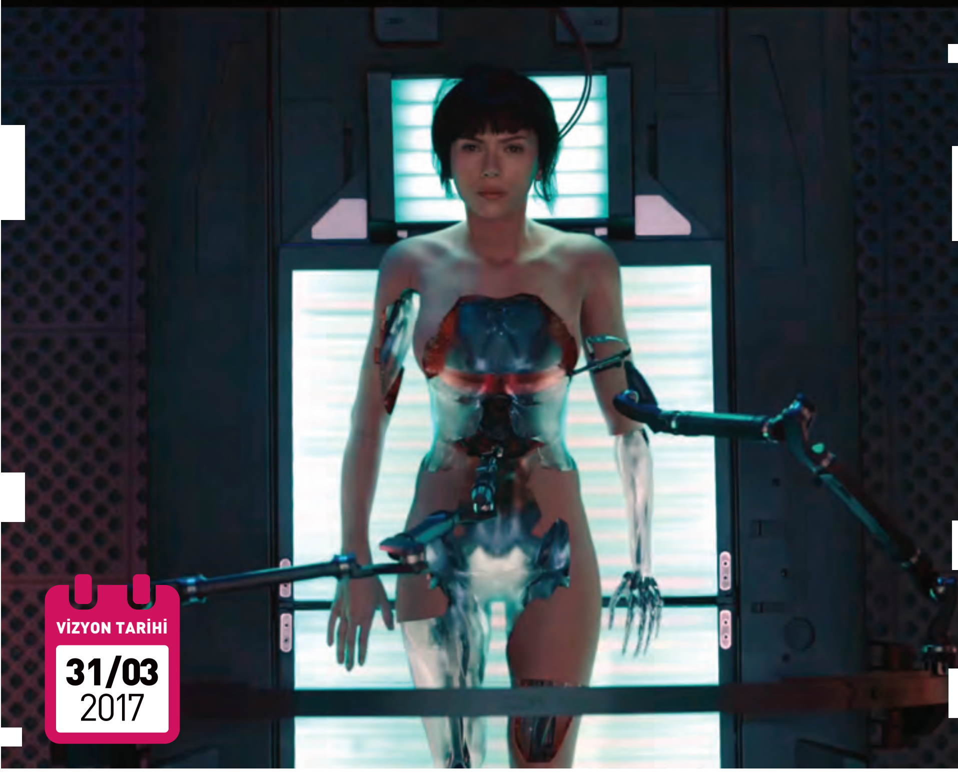


You Don't Know Jack
PSX
Bir programa katıldığınızı ve zaman sınırıyla soru cevaplarken, sarkastik bir sunucuyla laf yarıştırdığınızı hayal edin.

EREN ERYÜREKLİ

GHOST IN THE SHELL

Scar Jo ile cyberpunk rüyalara dalma



Medeniyet yazılı belgelerin, anıların, deneyimlerin ve yapılmış gözlemlerin kayıt altında tutulması ve kuşaktan kuşağa aktarılmasıyla ilerler. Genler de böyledir. Sizin kişilik özellikleriniz, eğilimleriniz ve bozukluklarınız genler sayesinde sonraki kuşaklara aktarılarak insan ırkının devamını sağlar. Peki bu durumda genlere aslında birer veri depolayıcı gözüyle bakabilir miyiz? Elbette bakabiliriz, hatta bir adım ileri gidip şu soruyu da sorabiliriz; eğer biz insanlar da birer veri grubundan ibaretsek, yalnızca organik olduğumuz için mi kendimize "canlı" veya "yaşıyor" demekteyiz? Örneğin zekâ olarak en az bizim kadar gelişmiş bir robot olsa ve sadece sentetik olduğu için ona "cansız" demeye hakkımız var mıdır?

İşte bu ve bunun gibi daha pek çok beyin yakan soruyu sorup sizi düşüncelerin boşluğuna bırakıyordu 1995 yapımı *Ghost in the Shell* animesi. Mamoru Oshii'nin Masamune Shirow'un zamanının ilerisindeki mangasından uyarladığı film şüphesiz ki son 20 yılın en çok ilham alınan yapımlarından biri (kendi ilhamları ise Philip K. Dick öyküleri ve *Blade Runner*'dı). Şimdi devran döndü, zamanlar değişti ve eskiden sınırlı kitlelerin saklı hazineleri konumundaki hemen her fikr-i mülk internet sayesinde bilinir oldu. Hali hazırda konu sıkıntısı çeken Hollywood'un da gün gelip animelere el atacağı biliniyordu zaten. *Dragon Ball*, (tam anime sayılamasa da) *The Last Airbender* gibi facialardan sonra bir süre bu cenahtan uzak duran Batılı yapımcılar bu kez karşımıza *Ghost in the Shell*'i çıkaracaklar ve ilk fragmandan gördüğümüz kadarıyla bu sefer hayli iddialılar. Konu manganın en iyi kısımlarından derlenmiş bir halde karşımıza gelecek ve hem 1995 yapımı efsane filmden hem de daha sonraki *Stand Alone Complex* anime serisinden izler taşıyacak. İlk filmle bağları nispeten kopuk olan *Innocence* filminden de esintiler var ayrıca. Scarlett Johansson'un canlandırdığı Major Kusanagi (filmde yalnızca The Major diye sesleniliyor) fiziksel beyni geçirdiği kazadan sonra robotik bir bedene konmuş bir dedektiftir ve çoğunlukla cyborg'leri hack'leyerek kendi iradesine sokmaya çalışan suçlularla mücadele eder. Film bu noktada Puppet Master veya Laughing Man yerine Kuze'yi kötü adam kontenjanından karşımıza çıkartıyor. Bu şu demek; seyircinin karakterle daha çok bağ kurabilmesi için onun geçmişiyle daha yakından alakalı bir düşman seçilmiş, hani sonra "Nerde Puppet Master?" falan diye galeyan çıkmasın. Hikâyenin merkezinde olmasa da Laughing Man'in filmde bulunacağını biliyoruz ama.

Görsellik olarak gayet güçlü görünen yapımın efektleri Weta Digital'e ait. Kendileri filmin her bilgisayar efektini gerçek bir mekanizma gibi düşünüp yansıttıklarını belirtiyorlar. Göreceğiz diyorum. Yönetmen Sanders ise daha iddialı; ona göre *Ghost in the Shell* sıkı bir cybepunk dedektiflik öyküsü olduğu kadar yapay zekânın gelişimi ve geleceği konum hakkında zengin bir felsefi zemin de sunuyor. Filmin aksiyon sahnelerinin iddialı olacağını ama düşünsel yönünün de es geçilmeyeceğinin sözünü veriyor. Bu sözlerin ne kadar tutulduğunu merak etsem de en azından orijinal filme saygıda kusur etmeyeceklerini filmin Japonya lansmanında gösterilen "Making a Cyborg" klibinden gördük. Kült yapımın unutulmaz müziklerinin bestecisi Kenji Kawai'nin yönetimindeki orkestra eşliğinde çalınan orijinal müziklere eşlik eden görüntüler animenin birebir kopyası gibiydi ve isminin hakkını veriyordu doğrusu, filmin geri kalanı da umarım bu minvalde ilerler. Önceleri karşı çıkılan Scar Jo'nun Japon bir karakteri oynaması durumunun fragmanlar sonrası kabul görmesi de güzel bir gelişme. Çünkü buradaki "whitewashing" yani Asyalı karakterin beyazlaştırılması aslında desteksiz bir eleştiriydi (animede birden fazla Major Kusanagi modeli olduğunu görüyorduk, dolayısıyla herhangi bir millete ait olduğunu iddia etmek saçma aslında).

Bağlamak gerekirse *Ghost in the Shell* filmi şu haliyle tek kaşımızı şüpheyle kaldırıp beklediğimiz ama içten içe iyi çıkmasını da istediğimiz bir yapım. Bunu kotarırlarsa gelsin Akira'lar, gitsin Hellsing'ler, Naruto'lar çünkü. Siz anladınız mevzuyu.

YÖNETMEN: Rupert Sanders **OYUNCULAR:** Scarlett Johansson, Michael Pitt, Pilou Asbæk, Takeshi Kitano



AUTOMATON–LARIN KISA TARİHİ

Latincesi "Kendi iradesiyle hareket eden" anlamına gelen sözcüğün geçmişi antik uygarlıklara ve mitolojilere kadar dayanmakta. Bazı eski hikâyelerde mekanik düzeneklere sahip varlıklarla karşılaşırız. Automata adı verilen bu yaratımlar mekanik ve hidrolik sistemlerle çalışmaktaydı. Klasik duvar saatlerinden çay servis eden hizmetçilere kadar çeşit çeşit modelleri tarih boyunca yapılmış olmakla beraber günümüzde hem bilimkurgunun hem de robot teknolojisinin gelişimi sayesinde ilk hayal edildikleri şekilde kendi iradesine sahip varlıklara dönüşmeleri artık çok da uzak görünmüyor sanki.



KABUKTAKİ HAYALET NE DEMEK?

Gelecekte insanlar bilinçleri haricinde neredeyse tüm bedenlerini sibernetik parçalarla değiştirebilmektedir. Bu yapay vücutlar onlar için birer "kabuktur" (shell) sadece ve onları 'insan' kılan en temel özellikleri bilinci ima eden "hayaletleridir" (ghost). Bu dualite mangada hack'lenebilip kopyalanan kimliklerle, birbiriyle bütünleşip usb'den data transferi yapar gibi birbirine bilgi aktarabilen karakterlerle karşılaşmamızı sağladığı gibi Ghost in the Shell evreninin yapay zekâ ve insan evriminin geleceğine dair zengin felsefi tartışmalarına da zemin hazırlar.



EREN ERYÜREKLİ

STREAM'IN ALTIN ÇAĞI

Televizyon... Televizyon değişti...

Kim derdi ki evlerimizdeki aptal kutuları gün gelip evrilecek ve hatta büyük Hollywood stüdyolarına kafa tutar hale gelecek? İnternetin ve bilgiye erişim hızının baştan aşağıya değiştirdiği yaşamlarımızda elbette bir şeyleri izlemek için ilk tercihimiz olan TV de değişecekti. Günümüzde klasik anlamda kanallar arasında sörf yaptığımız anlayış devam ediyor etmesine fakat izleyicilerin farklı arayışları devreye girip internetin hızının yükselişiyle birleşince, bugün pek çoğumuzun yaygın olarak kullandığı stream hizmetleri doğmuş oldu.

Bu hizmetlerin mantığı aylık belli bir ücret ödeyerek izleyiciye muazzam bir içerik sunmak ve insanların kendi isteklerine göre izleme planları oluşturmalarını sağlamaktı. Bu iş sistemi tuttu ve birazdan sayacağım birkaç isim çok sağlam parsa topladı. Tabii paraları götürürken geleceğe yatırım yapmayı da ihmal etmediler. Bugün IMDb'deki yeni neler geliyormuş kısmına baktığınızda stüdyo film ve dizisi kadar stream hizmetlerinin özel yapımlarıyla da karşılaşmamız sürpriz değil.

Sözgelimi *Amazon Prime* ve *Netflix*'in başı çektiği, *Hulu*'nun da hemen onların arkalarından geldiği özel yapımların (veya satın alınmış içeriklerin) listeleri artık beni sinema filmlerinden daha fazla heyecanlandırır oldu. Bu yılın ödül sezonundan hayli kârlı çıkan Netflix hem *Stranger Things* hem de *The Crown* ile büyük sükse yaparak geleceğin bu sistemde olduğunu iyice netleştirdi. Tabii bir de HBO var. 1972'den bu yana ABD'de yayın yapan, kablo TV geleneğinden gelen kanalın stream kısmı da hayli iyi iş çıkarıyor. Bu yıl içerisinde *Game of Thrones* ve muazzam kadrosuyla göz dolduran *Westworld* dizileri kanalın daha yeni sayılabilecek stream hizmetlerine karşı elini kuvvetlendirmişti. Önümüzdeki sezon izleyeceğimiz, kadrosunda **Nicole Kidman**, **Reese Whitherspoon** gibi isimleri barındıran *Big Little Lies* da kanalın öne çıkan yapımlarından olacak.

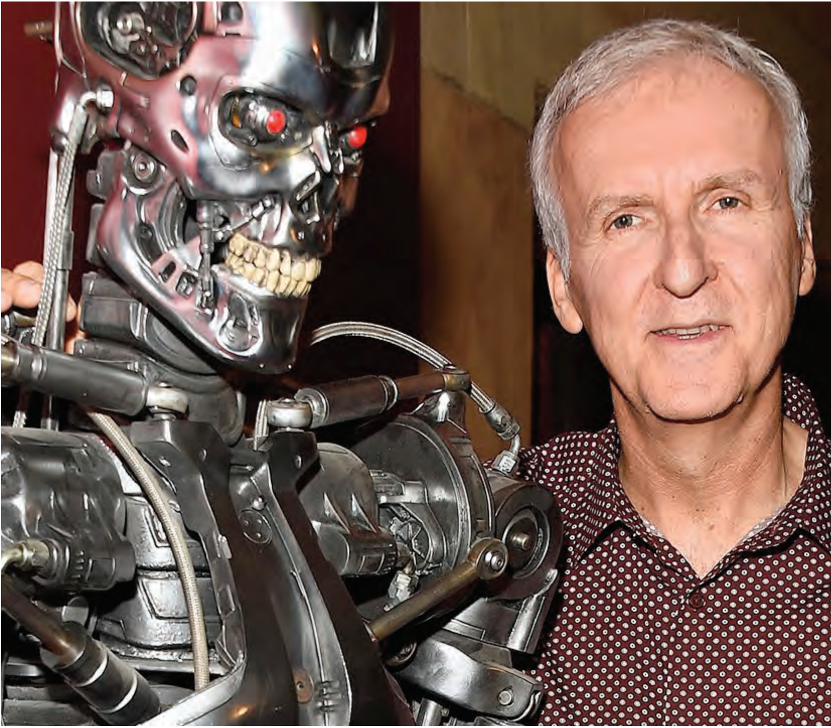
Stream hizmetlerinin zaman sınırlamasından bağımsız olması en çok TV serilerine yaradı. Bütçeler artarken hasılat derdi olmayan daha dolu dolu içerikler ekranları doldurmaya başladı. Örneğin geçenlerde bir röportajında "TV orijinalliğin yeni kalesi oldu" demiş aykırı yönetmen **David Lynch**. Kendisine hak vermemek elde değil, sansür kaygısının olmadığı ve cesur içeriklerin sınırlanmadığı bir alan yaratıyor stream hizmetleri ve bu alanda özellikle bağımsız sinemacılara büyük destek veriyorlar. Sözgelimi Netflix'in desteklediği ilk filmlerden biri olan *Beasts of No Nation* gayet önemli bir yapımdı. Önümüzdeki dönemde *Sand Castle, Okja, Death Note, War Machine, Girlfriend's Day* gibi pek çok orijinal yapımla hız kesmeyeceklerini de gösterdiler zaten. Amazon Prime, Hulu, Crackle ise *The Collection, Long Strange Trip, Patriot, Ronja, The Path* gibi dizi ve filmlerle bizi fazlasıyla meşgul edecek. Syfy, ABC, BBC gibi köklü kanalların da elinin armut toplamadığını, yarışa dâhil olabilmek için birbirinden kaliteli yapımları önümüze koyacağını belirteyim.

Tabii bu kızışan yarış en çok biz izleyicilere yarıyor ve ünlü yıldızlarla dolu ilgi çekici içerikleri evimizin rahatında izleyebiliyoruz kolayca. Türkiye'de bu işin başını çeken BluTV'den bahsetmeden olmaz. Ocak ayı içerisinde başlayan geniş kadrolu *Masum,* ülkemizin ilk internet dizisi oldu ve övgüyle karşılandı. 2017'de daha da güzelleşecek çok yoğun bir TV programı bizleri bekliyor, yukarıda saydığım yapımlar haricinde yeni sezonu gelen dizileri de eklediğinizde stream hizmetlerinin yavaştan sinemayı ekarte edeceğini bile öngörebiliriz.



DUMBO MU? TOM HANKS VE WILL SMITH Mİ?

Biliyorsunuz şu sıralar Disney'in eski animasyonlarını gerçek oyuncularla çekmesi pek moda. Bu furyanın en son üyesi *Güzel ve Çirkin* çok yakında gösterime girecekken yeni bir live-action uyarlama haberi daha geldi: 1941 tarihli *Dumbo*. Kulakları büyük diye dalga geçilen sirk fili Dumbo'nun iç gıcıklayıcı hikâyesinin anlatılacağı filmin yönetmeni ilk Alice filmiyle gişede harikalar yaratan **Tim Burton**. Projeye katılan ilk isimse **Will Smith** oldu. Kötü adam rolü için **Tom Hanks**'e teklif götürülmüş ama kesin bir yanıt yok henüz o konuda. CGI filimizin maceralarını 2018 gibi izleyeceğiz.



JAMES CAMERON TERMINATOR'E DÖNÜYOR

Artık emekliye ayrılıp tarihin tozlu sayfalarına karışmak yerine ısrarla "geri dönmeye" hevesli bir seri Terminator fakat bu sefer biraz daha ilginç durumlar söz konusu. Şöyle ki; James Cameron zamanında ilk Terminator filmini yönetebilmek için haklarını 1$'a yapımcısına satmıştı. Arada batan şirketten sonra haklar birkaç el değiştirip arada 3 vasat film yapılmıştı. 2019'daysa serinin hakları yeniden Cameron'ın eline geçecek bunu fırsat bilen Deadpool yönetmeni Tim Miller ise efsane yönetmenin süpervizörlüğünde yeni bir Terminator çekmeye kararlı olduklarını belirtmiş. Böylece Cameron Avatar'ın devam filmleriyle uğraşırken ilk göz ağrısına da destek atabilecek. Son olarak yönetmenin bilim kurgunun tarihini anlatacağı bir belgeselin de AMC kanalı tarafından onaylandığını belirtelim. Şahsen belgesel için daha bi' heyecanlandım.

DC CEPHESİ YİNE KARIŞIK

Uzun zamandır buralara DC haberi girmiyorduk fakat üst üste ilginç gelişmeler olunca bu ay bir istisna olsun dedim. İlk haberimiz **Ben Affleck**'ten; kendisi ***The Batman*** filminin yönetmenliğinden çekildiğini fakat yürütücü yapımcı ve oyuncu olarak hâlâ projenin içinde aktif olarak yer aldığını açıkladı. Eh o da bir şey. İkinci haber ***Flash*** filminden geldi ve yine iyi değil. **Ezra Miller**'ın başrolünde olacağı yapımın senaryosunun sıfırdan yazılacağı açıklandı. Bu muhtemelen yaklaşan ***Justice League*** filmleriyle dengeyi sağlamak için yapılmış bir hareket ama daha evvelden aklınız neredeydi diye de soruyor insan. Son haberse yerden yere vurulan ***Suicide Squad*** filminin yönetmeni **David Ayer**'in bir izleyici sorusuna verdiği yanıt; Ayer filmi tekrar çekme şansı olsaydı Joker'i esas kötü yapmak istediğini ve daha oturaklı bir hikâyenin peşinden gideceğini açıklamış. Ha şunu bileydin! Ama kusura bakma David, son pişmanlık fayda getirmez.

GODZILLA FİLMİ YAVAŞTAN NETLEŞİRKEN...

Gareth Edwards'ın başarıyla kotardığı ilk Godzilla filminin devamı kesinleştiği andan itibaren sevgili iri kertenkelemizin düşmanlarının neler olacağını merak ediyorduk. O konuda kesin bir bilgi olmasa da siz Mothra, King Ghdorah gibi ağır topları bekleyin şimdiden. Bu arada kadroya ***Stranger Things***'ten tanıyıp sevdiğimiz Eleven rolündeki **Mille Bobby Brown**'ın katıldığı duyuruldu ve sevinçle karşılandı. Daha büyük bir sevinçle karşılanan durumsa Universal'in Monsterverse filmlerine dâhil olacak yapımın devamında King Kong ve Godzilla'nın kapışmasını izleyebileceğiz. 2020'yi görebilirsek tabii.



ELRIC

HAZAL ÇAMUR

FANTAZYANIN KARA MİHENK TAŞI



Bugüne dek hep fantastik edebiyatın aydınlık tarafından söz ettik. Karanlığa karşı savaşan aydınlık, dostlar için feda edilen canlar ve kahramanlar... Oysa ışığın olduğu yerde karanlık, kahramanın olduğu yerde *anti-kahramanın* olması gerekir. Doğanın özü bunu gerektirir. İşte bu kadim kanunlar **Tolkien**'in *Kralın Dönüşü*'nün hemen ardından, 1961'de harekete geçti ve bize karanlıktan **Elric**'i getirdi.

Tolkien 1955'te Kralın Dönüşü ile *Yüzüklerin Efendisi*'ni nihayete erdirdi ve 6 yıl sonra Elric ilk kez dergilerde baş gösterdi. Tolkien hayal güneşinin son ışınlarını da edebiyat sayfalarına bırakırken, **Michael Moorcock** adında genç bir adamın kaleminden sayfalara karanlık harfler akıyordu.

Elric ile tanışın. O, Melnibonéli Elric. Kadın katili Elric. Akraba katili Elric. O, nam-ı diğer Beyaz Kurt!

Hedonist ve Kaos tanrılarına tapan Melniboné ırkının son imparatoru ve savaşçı-büyücü Elric, aynı zamanda bir albino. Ahlâk kavramını merak eden, halkının zalim eğlencelerinden kısmen sıkılmış ve fiziken güçsüz bir imparator. Ancak ne zaman ki Kaos'un kalbinden lanetli kara kılıç Fırtınayaratan'ı çekip alır, işte o zaman bu güçsüz bedeni öldürdüklerinin gücüyle beslenmeye başlar. Hem de ne öldürmek. Kendi ırkının sonunu getirdiği gibi, sevdikleri de Elric'in ellerinde ölür. Çünkü Fırtınayaratan'ın açlığı bitmek bilmez. Elric'i çaldığı ruhlarla beslerken nice sevgili Elric'in kontrolü dışında bu kılıç tarafından emilir ve albinoya büyük bir enerji kaynağı olarak güç verir.

Böylece Moorcock'ın Elric'i, gelecekte fantastik edebiyatın iki efsanevi karakterine de yolu açar: *Ejderha Mızrağı*'nın en sevilen karakteri **Raistlin** ve *Unutulmuş Diyarlar*'ın **Drizzt**'i.

Bünyesi zayıf ancak gücü muazzam, tekinsiz büyücü Raistlin'in atası Elric'tir. Aynı şekilde kötücül ırkının ve doğasının lanetli getirileriyle boğuşan Drizzt de aynı babaya sahiptir. Ancak tüm bunlara rağmen Elric halen özgündür. Özgün de kalacaktır.

Kılıç ve Büyü türüne olan hayranlıkla yaratılmış olan bu tuhaf karakter, aynı zamanda fantastik edebiyatın evriminde bir halkadır. Çünkü o, karanlık fantastik alt türünü bugünlere getiren kahramandır.

Kimilerine göre Rivialı Geralt'ın atası da Elric'tir, ancak yaratıcısı Andrzej Sapkowski bunu şiddetle reddediyor. İkisinin de albino oluşu, Beyaz Kurt lakabını paylaşıyor olmaları şüphe uyandırsa da, tesadüf olması da yüksek ihtimal. Gerçek ne olursa olsun albino imparator Elric, kendi halkının sonunu getirmiş, sevdiklerinin canını bizzat almış ve vicdan azabını yıllarca yaşamış bir şahsiyet. Kaos ve Yasa'nın sonsuz savaşında her iki tarafın da piyonu olup en nihayetinde Moorcock'ın tüm karakterlerini bir araya getirerek oluşturduğu Ebedi Şampiyon kavramının da bir parçası olan efsanevi bir kahramandır. Bu ihtiyarla geç de olsa tanışmak fantastik edebiyatın anti-kahramanlarının özünü tanımak için de benzersiz bir yol haritası olacaktır aynı zamanda. Çok bekletmeyin yalnız, zira kendisi kolayca kızabilmektedir.





ELRIC BASKILARI

Daha önce kronolojik sırayı gözeten 6 kitaplık Elric serisi 6:45 tarafından basılmıştı. Çeviri ve editörlük faciaydı tabii ve uzun yıllardır baskısı tükenmişti. Şimdiyse İthaki, Elric'in özel baskısını bizlerle buluşturuyor. 3 cildi yayınlanan seride yaratıcısı Moorcock'ın hikâyeyi yeni bir sıraya sokmuş hali yer aldığı gibi, aralarında Alan Moore gibi ustaların yer aldığı kişilerce Elric üzerine yazılmış yazılar ve çeşitli illüstrasyonlar da bulunuyor.

EBEDİ ŞAMPİYON

Elric'in çok önemli bir parçası olduğu Ebedi Şampiyon, Michael Moorcock'ın çokluevren tasarısının önemli bir üyesi. Kaos ya da Yasa'dan biri diğerinden daha güçlü olduğunda kozmik dengeyi sağlamak için araya giren Ebedi Şampiyon, Moorcock'ın bütün yarattığı dünya ve boyutlarda yer alan bir karakterdir. Aralarında, daha önce Türkçe de yayımlanmış olan Hawkmoon da vardır. Elric romanlarında görülmüş olan Corum, Roland ve Erekosë de diğer önemli parçaları arasında yer alır. Emin olabilirsiniz ki geri kalan parçaları da saymakla bitmeyecek kadar çoktur.

> “Bu şeytan kılıcından sakın, Ayhüznü. Düşmanı öldürüyor ama en çok, dost ve akrabaların kanının tadını seviyor.”



EREN ERYÜREKLİ

STEPHEN CHOW

Saçmalığın alçakgönüllü kralı

Biz onu çoğunlukla zamanının abartılı futbol animelerinin mükemmel bir uyarlaması olan 2001 yapımı *Shaolin Soccer* ile tanısak da, **Stephen Chow**'un (hayranlarından biri olarak benim de kullanmayı sevdiğim hitabıyla *Sing Jai*) hem filmografisi, hem de Hong Kong'un eğlence sektöründeki yeri bundan çok daha eskiye ve derine gidiyor.

1962 doğumlu aktör 80'li yıllarda dövüş filmlerinde oynamak için stüdyoların kapısını çalarak ileride yürüyeceği efsanevi yolun taşlarını dizmeye başlar. "O dönemlerde benim gibi çok kişi vardı ve çoğu da benden iyiydi, ben de televizyonda iş kovalamaya karar verdim" diyor Chow kariyerinin başları için. Bulduğu işse öğle kuşağında çocuklar için yaptığı bir program olmuş. Daha o yıllarda yapımcılar bu genç ve enerjik adamın komedi yeteneğinin ve kelime oyunlarına dayanan ince esprilerinin çocuklar için fazla "yetişkin işi" olduğunu söyleyip birkaç filmde ona rol vermişler. 80'li yıllar Chow için yarı zamanlı dövüş filmleri ve yarı zamanlı sulu zırtlak komedilerle geçiyor. Esas patlamaysa 1990'da rol aldığı All For the Winners ve devamı God of Gamblers 2 ile yaşanıyor. Burada köyden indim şehre modelinde saf bir delikanlıyı oynayan Chow'un objelerin arkasını görebilme becerisi amcası tarafından kumar dünyasında değerlendiriliyor ve ortaya hem Amerikan hem de Hong Kong mafya filmlerini tiye alan hayli enerjik bir komedi çıkıyor. Filmdeki samimi kompozisyonu Hong Kong'lu ahali tarafından bağırlara kolayca basılacak ve "içlerinden biri" gibi sevdikleri bu gencin oynadığı filmler sular seller gibi gelmeye başlayacaktı. Benzer rollerde yer alarak "halkın adamı" kimliğine iyice bürünen Chow'un fiziksel komedisi ve naifliğinin ben en çok Kemal Sunal ile benzeştiğini düşünüyorum. Tıpkı Sunal gibi alt sınıf rollerinde ezilen ve sistemin adamlarına karşı duruşundan taviz vermeyip zekâsıyla problemleri çözen kahramanı oynadı. Tekrara düştüğünü hissettiği her andaysa kendini geliştirip değişerek yoluna devam etti.

Örneğin *Royal Tramp* gibi tarihi aksiyonlarda ve *Chinese Odyssey* gibi Çin efsanelerinden uyarlanan fantastik yapımlarda boy gösterdi. 90'ların ortasında Hong Kong'un İngiliz sömürgesinden çıkışı ve daha Çin eksenli bir ivme yakalaması Chow'un sinemasına da yansıdı. O her ne kadar halen ada ülkesinin **Jackie Chan**'le birlikte en sevilen yıldızıysa da, 'Anakara' Çin'de de tanınıp sevilmeye başlanmış, filmleri gişe rekorları kırar olmuştu.

2000'li yıllar Chow'un en parlak dönemi oldu diyebiliriz. Nasıl olmasın ki? 90'ların ortasında giriştiği yönetmenlik macerası, üst üste çektiği *Shaolin Soccer*, *Kung-Fu Hustle*, *CJ 7* gibi filmlerle ona uluslararası başarıyı da getirerek ününe ün katmasını sağlar. Tam da bu noktada artık iyice geliştirdiği çizgi-film estetiği ve tuvalet mizahı soslu komedi anlayışı Chow'un en büyük kozu olacaktır. Zira fiziksel komedi batılı izleyiciyi güldürmeye yeterken, taaa TV programcılığı zamanında geliştirdiği ve çoğu çevirilerde kaybolan kıvrak kelime oyunları da hâlâ kendi seyircisini eğlendirebilmektedir. Oyuncu, yapımcı, yazar, yönetmen kimliklerini aynı anda sırtlayan bu dahi adamın sineması ilk bakışta size ucuz ve kolaycı gelebilir. Lakin özellikle son filmi *Mermaid*'de Çin'in Hong Kong üzerinde giderek artan baskısının zekice bir alegorisini yansıttığını anladığınız anda kazın ayağının hiç de öyle olmadığını görüp, yeteneğinin önünde şapka çıkaracağınıza adım gibi eminim.

İZLENMESİ GEREKENLER










1. SHAOLIN SOCCER
2. KUNG-FU HUSTLE
3. GOD OF COOKERY
4. CHINESE ODYSSEY
5. ALL FOR THE WINNER

HEM SOKAKTAKİ ADAM, HEM BİR TANRI

Stephen Chow'un her kılığa girebilen dinamik personası onu hem sokaktaki adam rollerinde hem de Tanrısal güçlerle donanmış karakterlerde inandırıcı kıldı. Komik ciddiyeti ve dâhiyane sakarlıkları ona hafiften bir Şarlo havası katarken, yeri geldiğinde de dağları yerinden oynatabilecek kadar kudretli gözükmeyi başaracaktı.

ÖLDÜ SÖYLENTİLERİ

2016'nın Mayıs ayında isimsiz bir Facebook hesabında paylaşılan "R.I.P. Stephen Chow" iletisi medya tarafından biraz fazla ciddiye alınınca ortalık karışır ve insanlar büyük çaplı bir matem havasına girer. Tabii bu iddia hemen yalanlanır ve hayranlar rahat bir nefese alır. İddiayı ortaya atan şahsaysa mahkeme yolu görünmekte.

MO LEI TAU

Kelimenin tam anlamıyla "saçmalık" olarak niteleyebileceğim bu stil Chow'un yıllar içerisinde kusursuzlaştırdığı kendine özgü komedisini tanımlar. Hong Kong'da ağırlıklı olarak konuşulan Cantonese Çince'sindeki kelimelerin çift anlamları ve telaffuzlarını kullanarak yapılan bu espriler tabii ki çevirmek imkânsız. Ama anlayanlar için ekstra keyifli olduğunu tahmin etmek güç değil.

BRUCE LEE TUTKUSU

Çocukluğundan beri sıkı bir Bruce Lee hayranı olduğunu belirten oyuncu bu hayranlığını hemen her filminde ona yaptığı göndermelerle belirtmekten çekinmez. Shaolin Soccer'daki derme çatma takımların kalecisinin sarı forması ve Chow'un kendi oynadığı Fist of Fury 91 yeniden yapımı bunlardan sadece birkaçı.

HONG KONG'UN GURURU, ÇİN'İN PARA BASMA MAKİNESİ

Günümüzde hayli hassas bir mevzu olan Hong Kong ve Çin arasındaki gerilimli ilişki Chow'un filmlerine direkt olarak yansımasa da pazarlama stratejisi olarak Çin'e olan eğilimi gözden kaçmamakta. O hem ezilenin yanında yer aldığı filmleriyle Hong Kong'taki hayranlarını sevindiren bir kahraman, hem de Çin'de hasılat rekorları kıran bir yönetmen.

GAZA GETİREN KONUŞMALAR

Buradaki çoğu sahneyi izlerken biz de o karakterlerin peşinden gitmek istedik, onların öğütlerini en büyük hazinemizmişçesine belleyip zihinlerimizde sakladık, özel kılıp ilham aldık. Bizde en çok iz bırakanlardan bir derleme yaptık sizin için. Arkada eşdeğer gaza getiricilikte müziklerle okumanız tavsiye edilir. **-Eren E.**



THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

Aragorn bir avuç ordusuyla Kara Kapılar'ın önüne geldiğinde adamlarının gözlerindeki korkuyu gördü ve onlara yerle yeksan olsalar dahi korkmamayı, karanlığa karşı durmayı öğütledi. Biz de peşinden gittik Kral'ın.



INDEPENDENCE DAY

Başınızda böyle konuşan başkan olsun isterse kâinatın tüm uzaylıları karşınızda olsun. Vız gelir! Konuşmanın özüyse "hadi biraz uzaylı k**ı tekmeleyelim!" idi.



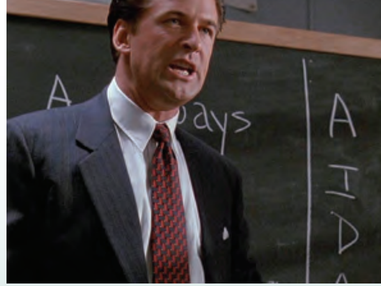
THE GREAT DICTATOR

Charlie Chaplin'in insan olma idealinin üst noktasını işaret ettiği ve tiranlığa, tek adamlığa karşı toplumların bir olarak mücadele etmesinin gereğini vurguladığı sahne şüphesiz ki her zaman geçerli kalacak konuşmalardan.

ROCKY BALBOA

İnsanın hayatında bir şeyler iyi gitmediğinde ve "suçlu şu", "suçlu bu" diye parmakla işaret etme dürtüsü ağır basmaya başladığında açıp izlenesi bir sahnedir. Stallone'nin kariyerinin en muazzam dakikalarıdır. **-Ömer**





GLENGARRY GLEN ROSS

Kapitalizmin vahşi yönünü gün gibi ortaya çıkaran bu tutkulu konuşma belki filmdeki emlak satıcılarını şevklendirmiş olabilir. Ama biz izleyiciler için şirketlerin karanlık yanına dair tüyler ürpertici bir hatırlatmaydı.

REMEMBER THE TITANS

Farklı etnik kesimlerden gelen bir takımı bir arada tutmak veya bir takım olmalarını sağlamak her koçun harcı değildir. Danzel Washington bunu oyuncularına Gettysburg Savaşı'ndan örneklerle anlatırken farklılıklara saygı duymanın altını çiziyordu.





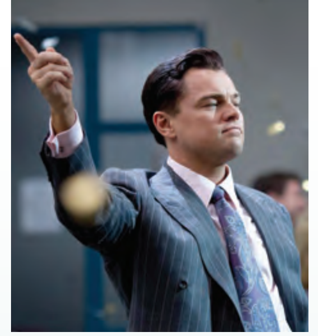
HENRY V

Motivasyon konuşmalarının atası olan bu tirad tabii ki Shakespeare'in zihninden çıkmıştı ve onun en büyük hayranı olan oyunculardan biri olan Kenneth Branagh tarafından şevkle canlandırılmıştı.



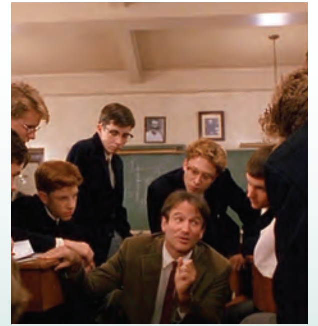
BRAVEHEART

William Wallace'ı takip eden İskoçlar geç de olsa özgürlüklerine kavuştuklarında hemen hepsi "ulan iyi ki o gün savaşmışız" demiştir. "O gün" savaşmalarının nedeniyse Mel Gibson'ın bütün karizmasıyla oradan oraya at sırtında koşup yaptığı unutulmaz konuşmadır. Özgürlüüüükkkk!!!



THE WOLF OF THE WALL STREET

Filmi izlerken gözlerim parlamıştı. "İşlerin vasat gittiği, ekiptekilerin ne yapacağını pek de bilemediği bir anda böyle ateşli bir konuşmayla her şeyi tersine çevirebilirsin, al sana sihirli formül!" diye düşünmüştüm içimden. Bu konuşmayı bizim şartlara uyarlayıp doğru anda, Leonardo'nun tarzını kopyalayarak tekrarlayacaktım ve milyor dolarlar bizim olacaktı... Konuşmayı uyarladım, ezberledim, mimiklerimi çalıştım, sahneyi tamamlayan altın saati Endonezyalı bir işportacıdan aldım. Derken o korkunç gün geldi. Herkesi aşağıya topladım, konuşmaya başladım. İkinci dakikada Tarık'ı ensesinden tutup "Siz hayırı cevap olarak kabul etmeyen çocuklarsınız, siz tüm deadline'ların katilisiniz" diye bağırdığımda Tarık'ın tepkisinden konuşmanın çok iyi gitmediğini anlamalıydım ama işte fitili ateşlemiştim artık... Neyse uzun hikâyenin kısası, yarım saat sonra karakolda ifade veriyordum. **-Serpil**



DEAD POETS SOCIETY

"Carpe Diem" diye fısıldadı John Keating öğrencilerinin kulağına. Geçmiş ve gelecek şu anda birleşirken anı yaşamayı, hayatlarını inanılmaz kılmayı öğütledi onlara. Ve filmi izleyen sessiz milyonlara.

INDEH: APAÇİ SAVAŞLARININ HİKÂYESİ

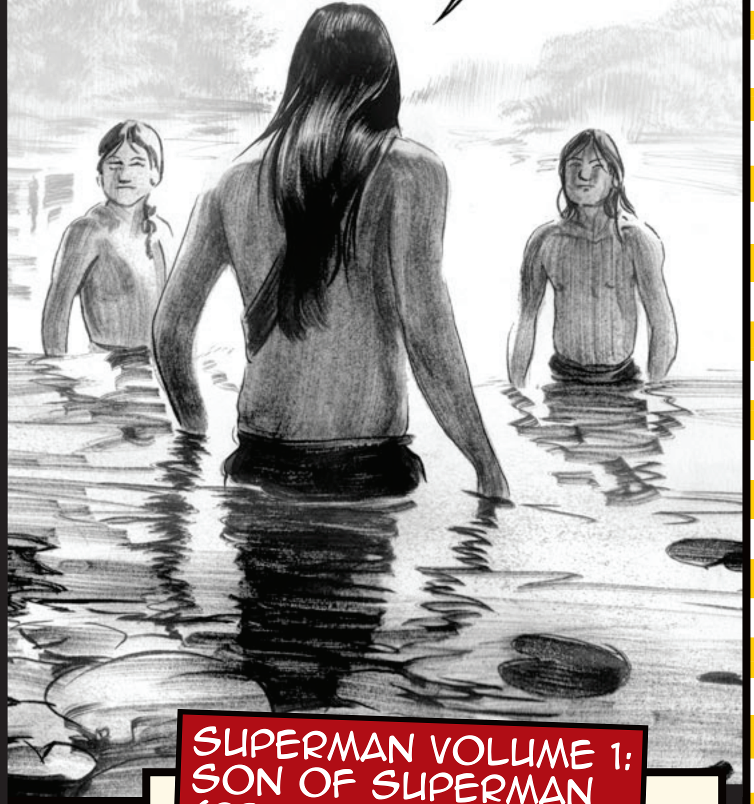
"UZAKLARA GİDERKEN ARDIMIZDA AYAK İZİ BİLE BIRAKMADIK."

Bizim nitelikli bir oyuncu olarak tanıdığımız **Ethan Hawke**'ın meğer ne meziyetleri varmış da haberimiz yokmuş. Çocukluğunda yaşadığı bir olaydan etkilenip yıllar boyu yaptığı araştırmalar sonucunda yazdığı Indeh, Apaçilerin öyküsünü onların gözünden anlatıyor. "Beyaz adam"la yerleri yurtları için giriştikleri mücadele ölümün sürekli kol gezdiği Vahşi Batı'nın kaderini belirlerken yavaş yavaş anlıyorlar ki bu kazanabilecekleri bir savaş değil. Kim medeniyetin vahşi dişlilerinin üzerine saldığı metalik canavarlara karşı durabilir? Kim 10 kere ölüp yüzle geri dönen bir rakiple mücadele edebilir? Tarihin dümenini kim elinde tutuyorsa haritaları da onlar çiziyor sonuçta.

İşte Indeh bu acının ve ölümün hikâyesi. Çizer **Greg Ruth**'un akıcı fırça darbeleriyle yaşam bulan kareler size bir Western filmi izlediğinizi hissettirse de bu öyle bildiğiniz spagetti türü Yerlilerin komik vahşiler olarak gösterildiği işlerden biri değil. Aksine burada her iki tarafta da iyiler ve kötüler mevcut, ama Sezar'ın hakkını Sezar'a vermek gerekirse toprakları ellerinden çalınan Kızılderililerin öldürdüğü hiçbir beyaz adama da acımadım bu siyah-beyaz, hüzünlü kitabın sayfalarında.

Indeh, Apaçi dilinde "ölü" demek. Bu tarihin tozlu sayfalarına karışırken ardından ağıt yakılmayanların, ruhları toprağın dinginliğine karışıp huzur bulamayanların anlatısı. Indeh ölülerin kül grisi suskun dudaklarının neden ve nasıl mühürlendiğinin öyküsü... **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Amerikan tarihinin kara lekesine beyazlardan farklı bir bakış. Hüzün bu cildin her sayfasına sinmiş resmen. ★★★★★



SUPERMAN VOLUME 1: SON OF SUPERMAN (REBIRTH)

BANA BİR MASAL ANLAT BABA, İÇİNDE KRİPTON OLSUN.

İlk ciltleri geçtiğimiz ay Amerika'da çıkmaya başlayan Rebirth'ü incelemeye Superman'den başlayalım dedik. Bilen bilir, New 52'nin en büyük rezilliklerinden biri berbat Superman serisiydi ve mutlulukla söylüyorum ki, DC bu konudaki ayıbını telafi etmeye başlamış. Artık bu tarz haberler ünlülerin ilişkilerinden daha hızlı yayılır olduğu için konuya direkt dalmakta bir mahzur görmüyorum; muhtemelen bildiğiniz üzere New 52 Evreni'nin yerlisi olan, bir dönemin V yakalısı Superman göçtü. Flashpoint öncesi evrendeki Superman, karısı Lois ile New 52 evrenine geldi. Hem de yanlarında bonus olarak oğlu Jon'u getirdiler!

Cildin içeriğine dalalım hemen; çizimler ortalama üzeri ama eşsiz değiller. Superman dergisi tabii ki de kötü çizerlere teslim edilmemiş ama DC'nin artık fazlasıyla tek tipleşen çizim tarzının dışına çıkılan bir durum yok. Ölen karakterlerin farklı evrenlerden gelmesi durumunun özellikle bu ara ziyadesiyle cılkı çıkmış durumda ve burada da aynı durum söz konusu. Ancak Rebirth'ün Superman serisinde bu durumun, onu yaşayan karaktere getirdikleri işlenmiş bir kere. Kent ailesinin dinamikleri de bu karmaşanın tuzu biberi olmuş. Anne baba ve oğul arasındaki etkileşim zaten güzel, bir de üstüne Superman'in eski düşmanlarından Eradicator misafirliğe gelince ortam bambaşka olmuş! Her biri Superman imitasyonu olan bitmek bilmez düşmanlardan bir tanesiyle daha karşılaşmayı sineye çektiğiniz anda DC'yi affetmeye başlıyorsunuz, o kadar tatlı Kent ailesi. Konuya çok yabancıyım diyorsanız *Lois and Clark* ile *Final Days of Superman* ciltlerini de önceden bir okuyun derim. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: Kırmızı don yok belki ama bu, bu süper ailenin geleceğine umutla bakmaya engel değil. ★★★★☆



ALT

2017'NİN BİLİM KURGU FİLMLERİ

2016 bilimkurgular açısından Arrival ve Rogue One haricinde oldukça sönük geçmişti ve türü sevenleri sükût-u hayale uğratmıştı. Ama sıkı durun! Zira bu yıl felsefisinden aksiyonlusuna, gerilimlisinden romantiğine kadar türlü çeşit film bizleri bekliyor. Kült serilerin dönüş yaptığı, bol bol orijinal fikirle dolu filmlerin hiç de az olmadığı bu deli dolu yıla bir ilk bakış atıp beklentilerimizi sıraladık. Geleceğe buyurun!

HAZIRLAYAN EREN ERYÜREKLİ



14 TEMMUZ

YÖNETMEN: Matt Reeves **OYUNCULAR:** Andy Serkis, Woody Harrelson, Gabriel Chavarria, Steve Zahn, Karin Konoval **BEKLEMETRE:** ★★★★★

WAR FOR THE PLANET OF THE APES

Yeniden yapımların aslında çok güzel işlere vesile olabileceğinin en iyi örneklerinden biridir yeni *Planet of the Apes* üçlemesi. Zira 2011'de başlayan yeni üçlemeyle maymunlar tekrar ayakları üzerine kalkmıştır. İlk filmde baskı, şiddet, esaret, sevgisizlik sonucu deney maymunlarının nasıl ayaklandığını görmüş, benim aşırı sevdiğim ikinci filmde ırkçılık ve ayrımcılık üzerine yapılan sayısız göndermeyle ırkların nasıl kutuplaştığını izlemiştik. Hele ki finalde mağrur lider Caesar'ın "Benim en büyük hatam, senin sadece maymun olduğun için iyi olduğunu sanmaktı." sözü hâlâ kulaklarımda.

İşte tam 3 yıl sonra da sıra geldi gezegenimiz için verilecek amansız savaşa. *War for the Planet of the Apes*'te maymun ve insan ırkı gezegenin kontrolü için kıyasıya bir savaşa girecek. Fragmanlardan anladığımız kadarıyla insan cephesi oldukça acımasız şekilde savaşırken Caesar da kendi ilkelerinin ve merhametinin sınırlarını zorluyor olacak. Keza bu sefer karşısında eski insan dostlarına hiç benzemeyen bir komutan var kendi ırkını korumak için hayvani dürtülerine geri dönüş yapmak zorunda kalacak.

Beni şahsen yeni üçlemede en çok etkileyen şey aslında basit bir CGI şovu yapıp paralar cukka edebilecekken serinin duyduğu ciddi mesaj ve anlam kaygısı oldu. O yüzden bu filmin de bir savaş filminden ziyade aynı amaçları gütmesini ve tüylerimi diken diken etmesini bekliyorum. **-Emre S.**



2017

YÖNETMEN: Joon–Ho Bong **OYUNCULAR:** Jake Gyllenhaal, Lily Collins, Tilda Swinton **BEKLEMETRE:** ★★★★☆

OKJA

Bana göre en iyi yaratık filmlerinden biri olan *The Host*'un yönetmeni Güney Koreli sinemacı Joon-Ho Bong bildiği sulara geri dönüyor ve arkasına aldığı Netflix desteğini yeni bir yaratık filmi çekmek için kullanıyor. Henüz ortada ne bir fragman var, ne de yaratığın nasıl olacağına dair bir görsel. Fakat şunu biliyoruz ki *Okja* aşırı gelişmiş ama dostane bir varlık olarak karşımıza çıkacak ve genç bir kızla olan arkadaşlıklarının üzerine onu ele geçirmek isteyen bir şirketin gölgesi düşecek. *Snowpiercer* ile uluslararası bir kadroyu gayet iyi idare edebildiğine şahit olduğumuz yönetmenin teknik becerilerinden şüphem olmasa da son zamanlarda çok fazla bu tarz yapımın gelmiş olması izleyicinin ilgisini azaltabilir. Şu an tamamen sürpriz yumurta konumunda. **-Eren E.**

10 MART

YÖNETMEN: Jordan Vogt–Roberts **OYUNCULAR:** Tom Hiddleston, Samuel L. Jackson, John Goodman **BEKLEMETRE:** ★★★☆☆

KONG SKULL ISLAND

Kong: Skull Island klasik *King Kong*'un üçüncü kez yeniden yapımı oluyor. Keza senaryo falan aşağı yukarı gene aynı. Ama iki bomba olayı var: İlki başta Tom Hiddleston, Samuel L. Jackson, Toby Kebbell ve Shea Wingham olmak daha pek çok ünlü oyuncuyu içeren inanılmaz bir kadroya sahip olması. Ama asıl olay, *King Kong* ve *Godzilla*'nın kapışacağı ortak bir evrenin ikinci filmi olacak olması! 2014 yapımı Gareth Edwards'ın *Godzilla*'sını kastediyorum. Gel de 2020'ye kadar bekle bu kapışmayı şimdi... **-Emre S.**





07 NİSAN

YÖNETMEN: Nacho Vigalondo **OYUNCULAR:** Anne Hataway, Dan Stevens, Jason Sudeikis **BEKLEMETRE:** ★★★

COLLOSAL

Diyelim ki psikolojiniz bozuldu ve zihin sağlığınız hiç de yerinde değil. Bir gün haberleri açıyor ve Seul şehrini yerle bir eden Godzillaması dev bir yaratıkla karşılaşıyorsunuz. İşin ilginç yanıysa bu arkadaş sizinle aynı hareketleri yapıyor. Yani onu siz kontrol ediyormuşsunuz gibi. Ne yapardınız? Anne Hataway dans etmeyi seçiyor mesela.

Bu oldukça uçuk fikri komedi dozunu arttırarak sunan *Colossal* tartışmasız yılın en tuhaf seyirliklerinden birisi olacak. Filmin Sundance Film Festivali'nde övgüyle karşılandığını da ekleyelim. Canavar filmlerini sevenler ıskalamasın. **-Eren E.**

19 MAYIS

YÖNETMEN: Ridley Scott **OYUNCULAR:** Michael Fassbender, Katherine Waterstone, James Franco, Guy Pearce **BEKLEMETRE:** ★★★★



ALIEN COVENANT

Alien serisinin en güzel, akılda kalıcı olanı ilk filmdi. Uzay gemisinin içindeki mürettebatın başına musallat olan, nereden-nasıl geldiğini tam bilemediğimiz yaratık, öykünün gerilim kısmını oluşturuyordu. 1979 yapımı filmin başarısında; çaresiz, endişeli ruh halini mimik ve jestlerine doğal bir şekilde yansıtabilen Sigourney Weaver'ın da payı büyüktü tabii. 19 Mayıs 2017'de gösterime girecek olan *Alien: Covenant*'ın yönetmeni de gene Ridley Scott. Başrolde görünen Michael Fassbender'ın yanında (bu sefer iki farklı android rolünde), Guy Pearce, Katherine Waterston ve Billy Crudup gibi izleyicinin tanıdığı oyuncular var. *Alien* filmlerinde gerilim hep ön plandadır, yaratığın ne zaman, ne şekilde ortaya çıkacağını bekleriz meraklı gözlerle. Bu kez de aynı duyguyu arıyor olacağız. Uzay gemisi Covenant'ın keşfedilmemiş bir gezegene inmesiyle karanlık, korkutucu bir atmosfere ve bilinmeyen, gizemli tehlikelere dalacağız. Covenant mürettebatını soru işaretleri ve zorlu bulmacalarla dolu bir macera bekleyecek. Fragmandan anlıyoruz ki Ridley amcamız bu sefer köklere dönerek has bir korku filmini hedeflemiş. İlk *Alien*'ın ünlü "göğüs kafesi" sahnesini gölgede bırakabilirler mi bilmiyorum ama bizi epey kanlı bir filmin beklediğini söyleyebilirim.

Covenant'ın aynı ekip tarafından çekilmiş, beş yıl önce gösterime giren ve çok da bekleneni veremeyen *Prometheus*'un devam filmi ve 1979 yapımı klasik *Alien*'ın ön bölümü olduğunu biliyoruz şimdilik, daha fazlası için de Mayıs ayını bekliyoruz. **-Noyan**



UZAY OPERALARI

28 NİSAN

YÖNETMEN: James Gunn **OYUNCULAR:** Chris Pratt, Zoe Saldana, Dave Bautista, Vin Diesel **BEKLEMETRE:** ★★★★★

GUARDIANS OF THE GALAXY VOL. 2

Bu senenin getireceği en güzel şeylerden biri *GotG Vol. 2* benim için. Filmi özel kılacak şeylere ucundan bir değineyim. *GotG*, uzayın muazzam boşluğuna açılmasına rağmen MCU'nun en izole film serisi unvanına sahip ve onu güzel yapan da bu zaten. *Vol. 2*, *GotG*'un sinematik evrenin genelinden bağımsızlığının *Infinity War* öncesindeki belki de son virajı olacak. Bize yeni bir Sonsuzluk Taşı göstermeyip tamamen kendi yağında kavrulacak olmasıyla, belki ilkinden daha bile izole bir konumda. Her ne kadar diğer filmlerdeki MCU bağlantıları kötü yapılmıyor olsa da, karakterler sinematik evrenin spot ışıklarına çıkmadan önce James Gunn'ın bu filmle ilkinin meziyetlerini daha da bileyeceğini düşünüyorum. Belki Richard Rider "Reyiz" (R.R.R.) gözükmeyecek, belki Adam Warlock adı ne zaman geçse "Ya ne alakası var?" cevapları alıyoruz ama *GotG Vol. 2* kesinlikle eli boş gelmiyor. Elizabeth Debicki'nin oynadığı Ayesha ile geliyor, bir karakter ve senaryo aracı olarak inanılmaz iyi işleneceği şimdiden çok belli olan Mantis ile geliyor. Artık ekibe dâhil olmasının inanılmaz doğru bir karar olduğunu düşündüğüm Yondu ile geliyor. En baştan büyüyüp gelişmesini göreceğimiz Baby Groot ile geliyor ve taşların satranç tahtasındaki konumları, Star Lord & Gamora romantizmi ile beraber düşündüğümüzde tıkır tıkır çalışan bir saatin çarklarını andırıyor.

Gunn biz sıkı "Marvel Cosmic" hayranlarının ağzına bir kaşık "lore" balı çalmayacak muhtemelen ama olsun. Lakin galiba bu sefer Celestial görmek için rotamızı Thor: Ragnarok'a çevirmemiz gerekiyor. **-Onur**

15 ARALIK

YÖNETMEN: Rian Johnson OYUNCULAR: Daisy Ridley, Mark Hamill, Adam Driver, John Boyega
BEKLEMETRE: ★★★★☆

STAR WARS EP. VIII THE LAST JEDI



The Force Awakens iyiydi, hoştu. Eski üçlemenin hayranlarını mutlu etmek için elinden geleni yapmıştı ve bunu da gayet iyi başarmıştı. *Rogue One* da aynı şekilde iyiydi, hoştu. Yine eski filmlerin daha önce ele alınmamış bir zaman aralığını konu ediniyordu ve bir yan hikâye olarak oldukça başarılıydı. Ancak şimdi artık gerçekten yeni bir şeyler görme vakti geldi.

Genel tahmin ya Rey'in ya da Finn'in karanlık tarafa geçeceği yönünde. İkisi hakkında da bilmediğimiz sürüyle şey var, birinin Snoke'la kan bağı olma ihtimalini de göz ardı etmeyelim. Tabii Snoke hakkında da yeni şeyler öğrenmek için can atmamak mümkün değil (bilmem kendisinin Mace Windu olduğuna dair teoriler doğru çıkar mı?).

Hikâye hakkında her telden teori var elbette, bekleyip görmek düşecek bize. Ama onun dışında artık bol yardırmacalı bir ışın kılıcı dövüşü ister bu bünye. Lütfen yav... Son Jedi kimse çıksın da iki kılıç sallasın. **-Ömer**

27 TEMMUZ

YÖNETMEN: Luc Besson OYUNCULAR: Cara Delevine, Dane DeHaan, Ethan Hawke, Clive Owen
BEKLEMETRE: ★★★★★

VALERIAN AND THE CITY OF THOUSAND PLANETS

Birkaç ay önce yayınlanan ilk fragmanına ayılıp bayıldığımız *Valerian*'a çoğunluğun ilk tepkisi "ama bu *Star Wars*'a çok benziyor" şeklinde olmuştu. Size diyebilirim ki kazın ayağı hiç de öyle değil arkadaşlar. 1960'ların ünlü Fransız çizgi roman serisinden uyarlanan film uzay-zamanda seyahat edebilen iki ajanı anlatıyor ve tahmin edebileceğiniz gibi başkarakterlerimizin başı da beladan hiç eksik olmuyor. Çeşitli paradokslar, yanlış anlaşılmalar ve tatlı-sert bir romantizm anlayışı da bu yapıya dâhil.



Yayınlandığı dönemde çok sevilen seri *Star Wars*'un ve genel olarak Uzay Operası türünün en büyük ilham kaynaklarından birisi olagelmiştir. Hatta 1983 yılında yayınlanan bir macerada Valerian ve Laureline'in Prenses Leia ve Luke ile bir uzay barında oturdukları bir sahne bile mevcuttur. Hal böyleyken *The Fifth Element* ile konuya hâkimliğini ispatlamış Fransız yönetmen Luc Besson'a güvenimiz tam. Tek sıkıntı bir türlü ısınamadığım oyuncu Cara Delevine olsa da onun soğuk havasının Laureline karakterine uyacağını düşünmekteyim. Sonuçta Besson güçlü kadın karakterleri ve liberal duruşuyla nam salmış bir yönetmen. Valerian'ın yıllar içerisinde şekillenen politik hamurunda da tam olarak bunlar var. Eserin hümanizm, feminizm ve çoğulcu demokrasiye inanan, tiranlığa ve tekilliğe karşı duran yapısı filmin nakşına ne kadar nüfuz eder bilemesek de salt bilgisayar efekti şovuna dönüşüp ruhsuz bir uyarlama olarak hatırlanmaması en büyük temennim.

Görsel olarak da çığır açıcı görünen yapım bu yılın 3. Uzay Operası olarak ihtişamlı bir giriş yapacağa benzer. Baş döndürücü bir macera için kemerlerinizi bağlayın derim. **-Eren E.**



28 NİSAN

YÖNETMEN: James Ponsoldt OYUNCULAR: Tom Hanks, Emma Watson, John Boyega, Karen Gillan BEKLEMETRE: ★★★☆☆

THE CIRCLE

Applevari bir teknoloji şirketi olan *The Circle*'ın hikâyesini anlatan yapım açıktan Cesur Yeni Dünya ve 1984'ün karışımı gibi duran ama bize de çok yakın olan bir gelecek tasviri sunuyor. Sürekli yayın yapmanızı sağlayan ve mahremiyeti yok eden bir cihaz geliştirilir. Şirket içindeki kariyer basamaklarını hızla tırmanmak isteyen Mae'nin bu cihazın gönüllü kullanıcısı olarak hayatında büyük değişiklikler meydana gelecektir. Youtube, Facebook ve Twitch gibi kanalların hayatımıza soktuğu sürekli yayın mantığının bir üst versiyonu gibi duran konu gayet ilgi çekici. **-Eren E.**



28 NİSAN

YÖNETMEN: Charlie McDowell OYUNCULAR: Jason Segel, Rooney Mara, Robert Redford BEKLEMETRE: ★★★★☆

THE DISCOVERY

Netflix yine yapmış yapacağını ve gelecek vaat eden parlak bir yönetmene kapılarını açarak bize bu epeyce orijinal duran yapımı sunmuş. Yakın gelecekte ölümden sonra yaşamın olduğu bilimsel olarak ispat edilir ve bunun getirdiği ahlaki sarsıntı insanların iç dünyalarını alt üst eder. İntihar oranları tavan yaparken bu soruna bir çözüm arayışı da sürmektedir. Filmin potansiyeli cidden ağız sulandırıyor. **-Eren E.**



11 AĞUSTOS

YÖNETMEN: Nikolaj Arcel
OYUNCULAR: Idris Elba, Matthew McConaughey, Katheryn Winnick
BEKLEMETRE: ★★★★☆

THE DARK TOWER

Nihayet bu yaz aylarında bu destanı, siyahlı adamı ve silahşoru kanlı canlı biçimde beyazperdede izleme şansına kavuşabileceğiz. Bu tür serilerin fanatiklerini memnun etmek kolay iş değil ve Nikolaj Arcel'in bu işin altından başarıyla kalkıp kalkamayacağı tam bir merak konusu.

Oyuncu seçimleri bile filmi merakla bekleyen King hayranlarını ikiye bölmüş durumda, çünkü *Kara Kule* roman ve çizgi romanlarında beyaz olarak betimlenmesine alıştığımız, King'in bile Clint Eastwood'dan esinlenerek yarattığı Roland Deschain'i Idris Elba, siyahlı adamı ise Matthew McConaughey canlandırıyor. Elba'nın çok iyi bir oyuncu olduğunu düşünüyorum ama yine de sanki McConaughey ile Elba rolleri değişseymiş daha iyi olurmuş diye düşünmekten de kendimi alamıyorum. Yılın belki de en merak ettiğim filmi. **-Eser**



06 EKİM

YÖNETMEN: Denis Villeneuve **OYUNCULAR:** Ryan Gosling, Harrison Ford, Ana de Armas, Jared Leto **BEKLEMETRE:** ★★★★★

BLADE RUNNER 2049

1982, bilim kurgu seven seyirciler için güzel anılarla dolu bir yıldı: Gerilim yüklü macera *The Thing*, ailece izleyenleri duygulandıran ünlü klasik *E.T.* ve Philip K. Dick'in kült romanından uyarlanan, gelecekte amaçlarını aşmış robotların "kötü adam" rollerinde ortalığı birbirine kattığı *Blade Runner*...

Gelecekte geçiyor dedik ama geçmişin geleceği bugün oluyor artık. Otuz küsur yıl aradan sonra tekrar seyrettiğim *Blade Runner*'da söz konusu robotların üretim tarihleri 2016-2017 yılları. Yapay zekânın insanlaşıp kendine ait kimlik ve kişilik arayışına girmesi gibi günümüzde klişeleşmeye başlayan bir teması vardı filmin. *Blade Runner 2049* ise epey uzun bir sürenin ardından çekilen bir devam filmi. Başrolde *La La Land* ile geçen yıl adından epeyce söz ettiren Ryan Gosling var. Ajan K. Adlı bir karakteri canlandırıyor kendisi ve zincirlerini koparıp kendi yolundan gitmek isteyen, duygu ve iradesini arayan robotların peşinde. Ancak her ne kadar "robotları emekliye ayırma" işinde eğitim almış olsa da, güç ve becerileri yetersiz kalır ve ilk filmde Harrison Ford'un oynadığı Deckard'ın izini sürmeye başlar. Tam bu noktada gelen güzel habere göre Deckard rolünde gene Harrison Ford'u göreceğiz. Oyuncu kadrosunda dikkat çekici diğer isimler: Jared Leto, Ana de Armas, Robin Wright ve Mackenzie Davis. Yönetmense Denis Villeneuve. Quebec'li sinemacının yönettiği Sicario işin polisiye/aksiyon yönünü rahatlıkla kıvırabileceğini gösterirken, sinemalarda yeni seyrettiğimiz *Arrival* ise bilimkurgu içinde derinlik arayanların da salondan eli boş dönmeyeceğinin garantisini veriyor.

Blade Runner 2049'dan gelen en sevindirici haberse şüphesiz ekibin görsel efekt şovu yerine klasik setleri tercih etmiş olmaları. Zira son 20 yıldır bilgisayar efektlerin amacını aşarak bir araca dönüştüğünü gördük filmlerde ve eski tekniklere dönüş bu yüzden önemli.

Harrison Ford'un Deckard karakteri doğal olarak biraz yaşlanmış, kavga gürültüden uzaklaşmayı tercih eden ama mecbur kalınca mücadeleden kaçmayan, fırsatını bulduğundaysa kısa cümlelerle felsefi mesajlar veren, dingin bir insan (veya ünlü teoriye göre Replicant) olarak yansıyacak beyaz perdeye. Ekim ayında gösterime girmesi beklenen film ilk *Blade Runner* gibi başarılı olursa, bir üçüncü filmin de çekilebileceği söylentiler arasında... **-Noyan**





29 EYLÜL

YÖNETMEN: Niels Arden Oplev **OYUNCULAR:** Nina Dobrev, Diego Luna, Ellen Page, Kiefer Sutherland **BEKLEMETRE:** ★☆☆☆☆

FLATLINERS

Uzaylı, teknolojili olmayan bilimkurgu dendi mi aklıma ilk gelen filmlerden biridir *Flatliners*. Ölümden sonraki yaşamı merak eden bir grup tıp öğrencisi, ölümle yaşam arasındaki o ince çizgiyi kontrol altında tutarak diğer tarafta ne var diye görmeye karar verirler. Kısa süreli ölüm anlarına istekli şekilde giren bu arkadaşlar, tekrar yaşama döndüklerinde karanlığı da yanlarında getirirler. Başrollerinde Kiefer Sutherland, Julia Roberts, Kevin Bacon gibi önemli isimlerin oynadığı bu kült filmin yeniden çekilmesine gerek var mıydı? Yeni filmde de ilki gibi Nelson'ı canlandıracak olan Sutherland'e göre bu bir devam filmi ama her şeyi ilkiyle aynı görünüyor. Bunun yerine orjinali de tekrar izlenebilir. **-Eser**



15 ARALIK

YÖNETMEN: Dean Israelite
OYUNCULAR: Dacre Montgomery, Naomi Scott, RJ Cyler,Bryan Cranston, Elizabeth Banks
BEKLEMETRE: ★★☆☆☆

POWER RANGERS

Hollywood'un yeni ve yaratıcı fikirleri ne kadar tükettiğinin en güzel örneklerinden birisi bu herhalde. Düşünün, işlenebilir ve ilgi çekici fikir olarak aklınıza hâlâ *Power Rangers* geliyor. Gerçi şikâyetçi de sayılmayız, hele ki eski filmlerin kalitesi düşünülünce. Yeni CGI teknolojisi, hoş aksiyon sahneleri ve modern birkaç fikirle eğlenceli bir "harbi yaşlanmışız ya" aracı olabilir bence. Ama çok da ötesini beklememek lazım hayal kırıklığına uğramamak için. Gene oyuncaklar dövüşsün yeter. **-Emre S.**

17 KASIM

YÖNETMEN: Zack Snyder **OYUNCULAR:** Ben Affleck, Gal Gadot, Jason Momoa, Henry Cavill
BEKLEMETRE: ★★★☆☆



JUSTICE LEAGUE

Şu filmde gözüme o kadar çok "hareketli parça" çarpıyor ki anlatamam. Yani resmen filmi iyi yapabilecek şeylerle filmi rezil edebilecek şeyler aynı. Mesela senariste bakıyorum, David S. Goyer sonunda alıp başını gitmiş, Chris Terrio'yu tek bırakmış. Chris Terrio'nun tek başına çıkardığı işin iyi mi yoksa kötü mü olacağını kestirmek güç. Çünkü adam *BvS*'de toparlayıcı etki yapmasının yanında, Lex Luthor'un karakterizasyonunu Jesse Eisenberg kalıbına sığdıran kişi, ki kendi adıma bir tek filmdeki Luthor'un resminden odama dart tahtası yapmadığım kaldı benim. Yani Goyer yokken kendi başına mı daha mı iyi iş çıkaracak, yoksa iyice mi batıracak şu an için çok büyük bir muamma. Öte yanda yönetmen cephesinde yine Zack Snyder var ama fragmandan çok bariz olduğu üzere adam filme uygulayacağı tonu yumuşatmaya gitmiş. *BvS*'nin çok iyi yaptığı bir şey varsa, o da üzerine buram buram Alex Ross kokusu sinmiş "anları" ekrana çok muntazam aktarmaktı. *BvS*'nin muazzam fragmanlarının başarıyla uyguladığı bu mefhumu ben *JL* fragmanında göremedim ama sonuçta yapılan ton değişikliklerinin iyi sonuçlanma şansı olduğu için aynı zamanda gördüklerimi gömemedim de.

"E ne yapabildin?" derseniz, oturduk yerden yeni Batman kostümlerine heyecanlandım, o güzel oldu. Uzun lafın kısası her anlamda iyi sonuçlanmasalar bile senarist ve tarz değişiklikleri bir yerde kilit anahtar. Uyumu yakalar da hareketli parçalar yerine iyi otururs a, hak ettiğimiz DC filmini sonunda alabiliriz! **-Onur**



03 KASIM

YÖNETMEN: Taika Waititi
OYUNCULAR: Chris Hemsworth, Tom Hiddleston, Mark Rufallo, Cate Blanchett
BEKLEMETRE: ★★★★☆

THOR RAGNAROK

GotG Vol. 2 görünürde ne kadar kendi yağında kavrulacaksa, *Thor: Ragnarok* da Marvel'ın korkulan kodamanları ile sevilen hikâyelerini kullanışıyla o derece hırslı geliyor. İşin içinde neler mi var? Pek çok hayran tarafından en güzel Hulk hikâyesi olarak gösterilen Planet Hulk öyküsü bizlerle olacak, bu bir. Cate Blanchett gibi muazzam bir oyuncu seçimiyle Death ile aynı kişi olarak kurgulanabileceği ihtimalini akıllara getiren Hela filmde boy gösterecek, bu iki. Devasa ateş iblisi Surtur'u dedikodular doğruysa Hulk'la savaşırken göreceğiz, bu üç. MCU'da görme şerefine erişeceğimiz son Sonsuzluk Taşı olan Soul Stone ile taşları bulma macerası sona erdirilip top tekrar Russolar'a atılacak, bu dört. Doctor Strange filmde yer alacak, bu beş. Bütün bunları beyaz perdeye taşıyan da *Hunt For the Wilderpeople* ile gönüllerimize taht kuran Taika Waititi olacak, altı! Heyecanlanmadıysanız diyecek lafım yok... **-Onur**

BUNLAR DA VAR!

- TRANSFORMERS: THE LAST KNIGHT
- GEOSTORM
- RESIDENT EVIL: THE FINAL CHAPTER
- GHOST IN THE SHELL
- LOGAN
- SPIDER-MAN: HOMECOMING
- THE THIRD WAVE
- PASSENGERS
- PATIENT ZERO
- THE SPACE BETWEEN US
- LIFE



EREN ERYÜREKLİ

YARATICILAR: Steven Knight, Tom Hardy, Chips Hardy **OYUNCULAR:** Tom Hardy, David Hayman, Jonathan Pryce, Oona Chaplin **IMDb PUANI:** 9,2

TABOO

Geçmişin hayaletleri geleceğin peşinde

Gerçekçi karakter dramasının üstadı olan İngilizler bu aralar diziler açısından coştular. The Crown'la yükselişe geçen dönem serilerine yeni eklenen Taboo'ysa 1800'lerin katran karası Londra'sının çamurlu yollarında Tom Hardy'nin canlandırdığı James Delaney'in ayak izlerini takip ediyor.

Baştan söyleyeyim; bu diziden öyle Game of Thrones ayarında bir kan vahşet beklemeyin. Bol karakterli ağır kumpaslı bir yapı da yok elimizde. Onun yerine serinin yaratıcılarından olan Tom Hardy'nin omuzlarında yükselen oturaklı bir karakter çalışması var. Babasının ölümü üzerine Londra'ya gelen deli lakaplı James'in geri dönüşünü ve işi ele alarak bir çeşit intikam yolculuğuna çıkışını izliyoruz genel olarak. Rakipleri arasında İngiliz ve Amerikan devletleri, bir de o nalet Doğu Hindistan Ticaret Şirketi vardır, dostlarıysa parmakla sayılacak kadar azdır. Tabii James'in de eli armut toplamıyor ve Londra'dan uzakta olduğu on yıl içerisinde Afrika'da çok farklı şeyler deneyimleyip, edindiği bazı doğaüstü güçlerin avantajları kullanıyor.

8 bölümün izlediğim ilk dördünde bu güçlerden pek bahsedilmezken olay örgüsü sıkıca örülüyordu. Ağırlık Tom Hardy'de olsa da yan karakterlerin de rolü gözle görülür şekilde fazlalaşarak seyir zevkini artırmayı başarıyor. Bir de şu var; dizinin atmosferi karanlık arkadaşlar, hatta "ÇOK KARANLIK". Bu karanlık ve ağdalı hava, aşırı şiddet ve cinselliği pazardan elma alır gibi tüketmeye alışmış seyirciye uymayabilir. Zira bir BBC yapımı olduğu için bu konularda biraz kısıtlı bir yapım Taboo. İyi ki de öyle aslında. Çünkü kurulan gizem ve soru üstüne soru sordurtan sıkı senaryosu bu tarz hamleler sebebiyle yara alabilirmiş. Onun yerine girilen bu daha taşlı ve karanlık yol sonlara doğru artı olarak dizinin hanesine yazılacaktır diye düşünüyorum. Performanslar böyle bir diziyi taşıyacak düzeyde olsa da özellikle kadın karakterlerin yeterince sahnede yer almadığını (alamadığını) görmek biraz hayal kırıklığı yaratmadı değil. Oysa ki James'in üvey kız kardeşi Zilpha'yla arasındaki mevzuların oldukça karmaşık olduğu ve üzerine gidilince ilginçleşeceği belli. Hakeza genelev işletmecisi Helga ve kızı Winter'ın da ortadaki gizemler hakkında görünenden fazla bilgileri var gibi. Dizinin ortaya attığı sorular sürekli kafamızda tilki gibi dolanırken Taboo hakkında kesin bir yargıya varmak henüz zor. Kapsamında kölelik, ırkçılık, cinsiyetçilik gibi meseleleri de içine alan, bulanık sularda yüzen bir alt metinler ordusu da olunca ben biraz kararsız kaldım. Teknik anlamda mükemmel, oyunculuklar şahane ama anlatılan konunun basitliğinden midir yoksa bir şeylerin ortaya çıkmasını beklemenin o sabır taşı bileyen sancısından mıdır bilmem, ben diziye biraz temkinli yaklaşma taraftarıyım. IMDb notu da zaten çok abartılı, dikkate almayın derim.

Son olarak Tom Hardy hayranları ve İngiliz dönem filmlerini sevenler buna da kayıtsız kalmasın, izlesin. Sadece beklediğiniz cevapların aklınızı başınızdan alacak cinsten olmayabileceğini hesaba katarak izleyin ve beklentiyi yükseltmeyin. Sezon finalinden sonra bir daha görüşelim der, sizi karanlık Londra sokaklarında elinde yalnızca fenerle dolaşmaya benzeyen bu esrarlı ve enteresan seriyle baş başa bırakırım.

EDİTÖRÜN NOTU: Şimdilik geride çözülmesi gereken bir sürü düğüm bırakıp oldukça iyi bir dönem draması şeklinde ilerleyen dizi biraz daha tempo kazanırsa çok daha keyifli hale gelecektir. ★★★☆☆

TOM HARDY'NİN DELİ DOLU KARAKTERLERİ



MAX ROCKATANSKY – MAD MAX: FURY ROAD *(2015)*
Adı üstünde, adam çılgın. Ama çoktan aklını kaçırmış bir dünyada delilik belki de hayatta kalmanın tek yoludur. İlk üçlemeden yıllar sonra gelen bu devam filminde Mel Gibson'ın yerine geçen Hardy neredeyse tamamen beden diliyle oynadığı rolün hakkını vererek bu çılgın dünyadaki rehberimiz oluyordu.



BANE – DARK KNIGHT RISES *(2012)*
Batman'in en ölümcül düşmanlarından biri olan Bane, Christopher Nolan'ın vizyonu ve Hardy'nin kalıbıyla oldukça psikopat ve ürkünç bir kötü adam olmuştu. Kabul ediyoruz ki Joker'den sonra zayıf kalsa da Batman'i fiziki olarak en çok zorlayan düşmandı Bane. Sorunlu zihniyse Tom Hardy'nin acımasız bakışlarında şekle bürünüyordu.



MICHAEL PETERSON – BRONSON *(2008)*
Britanya'nın en azılı suçlusu, Charles Bronson alter egosuna sahip psikopat Peterson'ı ruhen ve fiziken dönüşerek canlandıran Hardy'nin bu performansı ona birkaç ödül ve uluslararası alanda tanınırlık sağlamıştı.

○ **YARATICILAR:** Ben Young Mason, Jonathan Silberberg, Justin Wilkes ○ **OYUNCULAR:** Hana Seung, Clementine Poidatz, Alberto Ammann ○ **IMDB PUANI:** 7.5 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** National Geographic



MARS

Bu belgeseli meraklı gözlerle izlerken bilim kurgu tarihinden önemli bir isim, *Jules Verne* geldi aklıma. 19. yüzyıl sonlarında Ay'a seyahat, uzay mekikleri gibi insan hayalinin ötesinde konular düşündüğü, bilim kurgu türünün atası sayılan romanlar kaleme aldığı için kuşakdaşları tarafından "deli" muamelesi görmüş, yazdıkları gerçekleştikten sonraysa yaşadığı kente heykeli dikilmişti.

Mars belgeseli de, teknoloji ne kadar ilerlemiş olsa da, günümüzün Jules Verne'leri gibi düşünen bilim insanları, gelecek tasarımcısı diyebileceğimiz ileri görüşlü kişilerin projelerini sürükleyici bir macera filmi tadında anlatıyor. Mars'a yolculuk projesinin tasarımcılarından Elon Musk, beğeniyle okuduğum Marslı romanının yazarı Andy Weir gibi isimlerle kısa ve bilgilendirici röportajlar, 2033'te gerçekleşmesi planlanan keşif görevi görüntülerinin aralarına serpiştirilmiş. Kızıl gezegendeki doğal koşullar, insanın hayatta kalmasının zorluğu gibi bilimsel konuları herkesin anlayabileceği bir dille anlatan belgesel mini-dizi geçtiğimiz yılın sonlarında altı bölüm halinde yayımlandı. S. Petranek'in "Mars'ta Nasıl Yaşayacağız" adlı kitabından uyarlanmış yapımda kullanılan şarkılar ise Nick Cave'e ait. Kızıl gezegeni ve yaşam zorluklarını merak eden bilim kurgu sevenler kaçırmamalı. **-Noyan**

EDİTÖRÜN NOTU: "Mars'a nasıl gideriz?" sorusuna bilimsel açıdan doyurucu ve anlaşılır cevaplar veriyor ve uzaya ilgisi olan herkesin merakını celp ediyor. ★★★★☆

○ **YARATICILAR:** Zal Batmanglij, Brit Marling ○ **OYUNCULAR:** Brit Marling, Jason Isaacs, Scott Wilson ○ **IMDb PUANI:** 8.0 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix





YENİ DİZİ

THE OA

Tanımayanlar için önce dizinin yaratıcısı ve başrol oyuncusu **Brit Marling**'den kısaca bahsetmek istiyorum. Marling, 83 doğumlu Georgetown Üniversitesi ekonomi çıkışlı, büyük küçük herkes için rol model olabilecek bir kadın. Okul arkadaşı Mike Cahill ve Fransız ekürisi Zal Batmanglij'le birlikte 2007 yılında senaryolar yazmaya başlayıp bağımsız bilimkurgu filmleriyle piyasayı sallamayı başarıyorlar. Marling, *Another Earth* ve *I Origins*'le kendine sağlam bir hayran kitlesi yarattı. Mini dizi *the OA* ise bu marifetli kadının Netflix için ürettiği sekiz bölümlük bilimkurgusu.

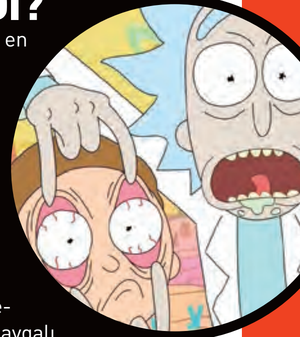
Diziye gereksiz uzun diyen de var, izlediği en iyi şey olduğunu söyleyen de. Çok hızlı bir yumruk olacak ama dizi son bölümü hariç gerçekten çok iyi. Son bölümde biraz acele, biraz özensiz olan anlatım dizinin bütünündeki sağlam temellerini sarsmıyor değil. Fakat *the OA* son zamanlarda yapılmış en estetik, en mistik, en sakin, en bahtsız karakterli televizyon projesi.

İzleyicilerin en çok dem vurduğu olay olan her karakterin tasarımında aynı özenin gösterilmemiş olmasının bilinçli yapıldığını düşünüyor ve hakkı verilen karakterlerin gerçekten çok güçlü olduklarının altını çiziyorum. Prairie Johnson adlı hanım kızımızın başından geçen tuhaf olayları ve kendisini nasıl tanıdığını dinliyoruz sekiz bölüm boyunca. Çekici öyküsü bazen sıkıcı olacak gibi yapıp hemen eski albenisini kazanıyor. Şamanik ögelerini son bölüme kadar ayakları yere basa basa izleyiciye sunan *the OA*, yedi bölüm boyunca öyle bir beklentiye sokuyor ki insanı sanırım final bölümünü yetersiz bulma sebebim biraz da bu. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: Sonu bozuyor dedim ama the OA kesinlikle zaman kaybı değil. Evet, keşke daha iyi bitseydi ama yine de Marling ne yaptığını çok iyi biliyor. ★★★★☆

HABER

RICK AND MORTY'NİN YENİ SEZONU NEREDE KALDI?



Televizyonlardaki en zeki serilerden biri olan Rick & Morty'nin yeni sezonunu hayranları dört gözle beklerken serinin yaratıcılarından Don Harmon konuya açıklık getirdi. Dediğine göre; bol kavgalı ve fırtınalı bir yazım süreci vuku bulmaktaymış ve en iyiye ulaşmak için verdikleri bu savaş uzun sürdüğünden yeni sezonu biraz daha beklememiz lazımmış. İlk ikisi kadar çılgın olacaksa bekleriz biz Don, sıkıntı yok.

MUTANTLARDAN TV ÇIKARMASI



Son X-Men filminin görece başarısızlığı serinin yavaştan TV'ye kayacağının sinyallerini vermişti aslında. Önümüzdeki yıl izleyeceğimiz dizi çocuklarının mutant olduğunu keşfeden bir aileye odaklanacak. Aile hükümetten kaçarken underground bir mutant topluluğu da onlara yardım edecek ve filmlerle bağlantılar bulunacak. İlk bölümün yönetmeni X-Men'lerin sinema yolculuğunun başından beri işin içinde olan Bryan Singer'dan başkası değil.

HABER

GOOD OMENS MİNİ-SERİSİ YOLDA

American Gods'ın eli kulağındayken Neil Gaiman'ın bir romanı daha TV yolunda ilerlemeye başladı. Üstat Terry Pratchett ile birlikte yazdıkları Good Omens, kıyametin gelişi hakkında muazzam bir satirik komediydi ve yıllardır uyarlanması için yapılan girişimler sonuçsuz kalmıştı. Gaiman bu sefer işi ele almış ve Amazon Prime'la birlikte seriyi geliştirmeye başlamışlar. Ortak yapımcı ise BBC. Seri 2018'de bizlerle olacak, heyecanlıyız :)





WITCHBLADE'İ ÖZLEYENLER?

Hali hazırda çizgi-roman uyarlamaları ekranları kasıp kavuruyorken bir atak da Top Cow ve NBC cephesinden geldi. Yaklaşık 20 yıl süren çizgi-romandan uyarlanan, doğaüstü güçlere sahip kadın dedektif Sarah Pezzini'nin öyküsünü anlatan Witchblade'in bu yeni versiyonu TV'deki yükselen standartlara ayak uydurabilirse görsel ziyafet kıvamında bir seyirlik bizleri bekliyor demektir.

Spoiler!

4. SEZON FİNALİ



ONUR KAYA

YAPIMCILAR: Steven Moffat, Mark Gatiss **OYUNCULAR:** Benedict Cumberbatch, Martin Freeman, Una Stubbs **IMDb NOTU:** 9,2 **YAYINLANDIĞI KANAL:** BBC

SHERLOCK

Marvel'a Bendis neyse BBC'ye Moffat de o oldu galiba.

Bölüm sayımız az olduğu için damdan düşer gibi, tek tek hepsine bakarak başlıyorum; İlk bölüm, yani "*The Six Thatchers*" genel tablonun en zayıfıydı. Ben kendi adıma bu sezonda bir parçanın daha Mary'nin hikâyesine ayrılmasını cidden beklemiyordum ve istemiyordum da. Zaten çok iyi işlenemedi, pek de şaşırtamadı. Şu haliyle ilk bölüm bir başka Mary hikâyesini çiğ çiğ önümüze koyarak sezonun dip noktası oldu benim için.

İkinci bölüm, "*The Lying Detective*", yer yer ucuz numaralara başvursa da "üçlemenin en iyisi hep ikincidir" kaidesini sağlamlaştırarak sezon grafiğinin tepe noktasında yer aldı. Oyunculuklar ve ters köşelerin yanında bu bölümü güzel yapan şey, bize ana hikâye örgüsüyle sıkı fıkı olmaya çalışırken kasım kasım kasılmayan, gayet de başarılı bir tekil dava hikâyesi izletmesiydi.

Sezon genelinde ilerleyen ana hikâye örgüsü ve final, yani "*The Final Problem*" benim için eleştirmesi en zor kısım. Sherlock kalibresinde, zamanında epey iyi noktalara tırmanmış bir anlatım örneğine sezon finali yazmanın zor olması insanın beklentisini düzgün ayarlamaya çalışmasına yeterli bir sebep. Lakin iki senede top topu üç bölüm alınca insan biraz beklentiyi yüksek tutmaya hakkı olduğunu da hissediyor açıkçası. Şu kadarını söyleyeyim, eğer senaryo boşluklarına çok takan, bunları tek tek avlayıp delirmeye yatkın bir insansanız The Final Problem'ı kesinlikle beğenemeyeceksiniz. Ben hikâyedeki tutarsızlıklara kendi adıma pek takılmam, bu tip şeylerin bana batması için genelde gözümün önünde amuda kalkmaları gerekir ki üzülerek söylüyorum burada kimi yerlerde bunu yaptılar. Çok detaya girmeden konuşmam gerekirse, her şeyin "abi bunlar çok zeki ama öyle böyle zeki değiller, o yüzden çok takılma izlemene bak" tadında açıklanmış olması biraz sinir bozdu. Buna benzer yüceltmelere ve "esas oğlan dahi, ama kankası olmasa hiçbir şey beceremez" alt metnine Moffat iktidarındaki bir başka dizi olan Doctor Who'dan alıştık. Dozları iyi ayarlanamadığında seyirciyi çekmek yerine iten şeyler bunlar ve bu sezonun tökezlediği nokta da üzücü bir şekilde burası. Ha son bölümün iyi yaptığı bir şeyler yok mu, var; olaylar ne kadar saçmalaşırsa saçmalaşsın, Sherlock'un karakter gelişimi bence hâlâ çok iyi işleniyor. Sağ olsun Cumberbatch'in oyunculuğu da asla hayal kırıklığına uğratmıyor bizi. Şu an tek temennim, artık Doctor Who'yu bırakacak olan Steven Moffat'ın tüm dikkati ve özenini olası bir beşinci sezona vermesi.

EDİTÖRÜN NOTU: Hem yukarı çıkan, hem de aşağı inen şeyler var. Ciddi anlamda bir çıkış ya da düşüş olduğu söylenemez. ★★★★☆

EREN ERYÜREKLİ

YARATICILAR: Barry Sonnenfeld, Mark Hudis **OYUNCULAR:** Neil Patrick Harris, Patrick Wurborton, Malina Weissman, Louis Hynes **IMDB NOTU:** 8,3

A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS

Talihsiz bir uyarlama

Talihsiz sözcüğü burada normalde başa gelmesi beklenmeyen ve geldiğinde de hoşunuza gitmeyecek yönleri olan durumlar için kullanılmaktadır" derdi yerimde **Lemony Snicket** olsaydı.

Gerçekten de durum böyle ama arkadaşlar. Zira ilk tanıtımları yayınlandığında 2004'teki orta halli filmden çok daha sağlam ve karanlık bir uyarlama olacağını düşünmüştüm bu yeni Netflix dizisinin. Her ne kadar orijinal film ilk 3 kitabın kabaca bir özeti gibi kalıyorduysa da atmosfer ve karakter yorumlamaları açısından hayli başarılıydı. Ama bu yeni diz- durun durun, acele etmeyin. Zira buradan sonrası yalnızca üzücü ve ruhunuzu sıkacak olaylar dizisi şeklinde gelişecek. Tam da bu noktada diğer sayfaya geçip Ömer'in şen şakrak anime sayfalarında eğlencenize devam edebilirsiniz. Tıpkı dizinin her bölüm girişindeki dâhiyane jeneriğinde belirttiği gibi; "başka yana bakın, çok geç olmadan"...

Madem hâlâ buradasınız sizlere konumuzun genel olarak varlıklı ailesi gizemli bir yangında ölen Baudelaiere Kardeşler'in elim serüvenleri hakkında olduğunu söyleyebilirim. Kardeşlerin en büyüğü Violet tam bir mucittir, Klaus tam bir kitap kurdudur ve okuduğu hemen hiçbir şeyi unutmaz, henüz bebek olan Sunny ise sert şeyleri kemirmekte ustadır. Bir de Kont Olaf vardır tabii. Bu kılıktan kılığa giren kötücül adam kardeşlerin servetine göz dikmiş ve elde edene kadar da durmamaya ant içmiştir. Bu kötülüğünün arkasındaysa gençlerin aileleriyle bir bağı olduğu hissettirilen gizemli geçmişi yatmaktadır.

Şunu söylemek gerekir ki Talihsiz Serüvenler kitapları yazıldığında daha genç bir kitleye hitap eden ama yetişkinlerin de zevk alabileceği temalara sahip, gerçekten zekice kitaplardı. Anlatıcı Lemony Snicket'in araştırmaları şeklinde dinlediğimiz maceralar her kitapta Olaf'ın kardeşlere karşı kurduğu bir komployu ve onların bundan nasıl sıyrıldığını anlatır. Dizi de aynen bu anlatıcıyı ve formüle edilmiş yapıyı önümüze koyup, her kitap iki bölüme denk gelecek şekilde özüne oldukça sadık biçimde anlatıyor. Sorun şu ki; bu anlatım uzayan diyaloglar, zayıf oyunculuk ve fazla tekrar eden yapı yüzünden sekteye uğramış. Çocuklardan özellikle Violet'i oynayan Malina Weissman sürekli aynı ifadeyi takındığından mıdır nedir hiç filmdeki Emily Browning'in gizemli havasını veremiyor. Klaus ise dizide daha iyi. Tam da burada talihsiz sözcüğü Neil Patrick Harris için devreye giriyor ve Jim Carrey'nin dâhiyane saçmalıkları ve ekran personasıyla süslediği Olaf rolünde selefinin gerisinde kalıyor.

Özellikle kara komedi ve dram dengesinin dizide daha iyi olduğunu belirtmeliyim. Set tasarımları ve görsel estetik hiç zayıf olmasa da filmin o gotik havasının daha dizginlenmiş hali gibi kalması da seriyi biraz banal kılmış. Oysa çok daha uçlara götürülebilecek görsel materyal mevcut yapımda.

Sonuç olarak bu yeni uyarlama biraz da filmin uzatılmış bir tekrarı olmasından sebep hafif tökezleyerek başlamış hayatına. Lakin son iki bölümde yapılan ters köşeler ve ikinci sezonun çok daha karanlık olacağının hissettirilmesi umudumu tazelemedi değil.



EDİTÖRÜN NOTU: Sadık iyi bir uyarlamada ne istiyorsanız burada fazlası var. Belki de gereğinden fazlası.

★★★☆☆

GÜLMEKTEN ÖLMEK (!) İSTEYENLERE



THE ADDAMS FAMILY *(1991)*
Talihsiz Serüvenler dizisinin yaratıcısı ve dört bölümünün yönetmeni Barry Sonnefeld yönetmenlik kariyerine bu ilginç filmle başlamıştı. Tuhaf üyelerden oluşan Addams ailesi gotik havası ve karakterleriyle çok sevilmiş, aynı kadroyla bir devamı çekilmişti. Sinema dünyasına Christina Ricci'yi de armağan ettiğini belirtelim.



THE WITCHES OF EASTWICK *(1987)*
Mad Max filmleriyle rüştünü ispatlayan George Miller'ın Amerika'da çektiği bu ilk film hayli eksantrik bir konuya ve kadroya sahipti. Sakin bir kasabadaki üç kadının hayatlarının Jack Nicholson'ın canlandırdığı gizemli adamla kesişmesi ve akabindeki olaylar ürkünç ve komik arasında gidip gelirken fantastik sinemanın eğlenceli seyirliklerinden birine dönüşüyordu film.



BEETLEJUICE *(1988)*
30 yıldır "Beterböcek, Beterböcek, Beterböcek" demekten içimiz çürümüş olsa da nihayet 2018'de bir devamı gelecek gibi bu klasiğin. Ölen bir çiftin evlerini ele geçiren yaşayanlardan kurtulmaya çalışmasının absürt anlatısı, üzerinden bunca zaman geçse bile halen güldürmeyi ve korkutmayı başarıyor.

YÖNETMEN: Remi Chaye **SESLENDİRENLER:** Christa Theret, Feodor Atkin, Loic Houdre, Remi Caillebot **IMDb NOTU:** 7,4



LONG WAY NORTH

Jules Verne romanlarının en sevdiğim yanı sizi o muhteşem maceraya atmadan evvel, bu maceranın amacını, tehlikelerini ve bunlara nasıl hazırlanılacağını çok güzel bir şekilde anlatmasıydı. Bu ön hazırlık evresi ve karakterlerin betimlenişi yazıktır ki günümüz filmlerinde sıklıkla atlanan bir unsur. Neyse ki elimizdeki klasik animasyon teknikleriyle hazırlanmış Fransız yapımı *LWN* eski usulden şaşmıyor. Çarlık Rusya'sı döneminde geçiyor filmimiz ve Sasha isimli genç bir kızın hem çok sevdiği kâşif dedesine ne olduğunu bulmasını, hem de filmin başlarında haksız ithamlarla ailesinin onuruna sürülen lekeyi temizlemeye çalışmasını anlatıyor. Tabii bunların hiçbiri kolay işler olmadığı için Sasha da hayatı zor yoldan öğrenmek zorunda kalıyor.

Film bir büyüme öyküsü olarak gayet iyi çalışırken diğer yandan macera ve keşif ruhunu da harika yansıtıyor. Özellikle Kuzey Kutbu'nda geçen bölümler stil sahibi sanat yönetiminin uçmasını sağlamış ve ortaya rüya gibi arka planlar çıkmış. Görece sade ama gerçekçi animasyonlarsa karakterleri yansıtmakta başarılılar. Ortalarda düşen temposu biraz sıkabilir gene de. -**Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Eskinin güzel macera romanlarını anımsatan bu animasyonun görselliğine dalıp gideceksiniz. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Colm McCarthy **OYUNCULAR:** Gemma Arterton, Glenn Close, Dominique Tipper **IMDb PUANI:** 6,8

THE GIRL WITH ALL THE GIFTS

İngiliz romancı **Mike Carey**'nin 2014 tarihli hikâyesi *the Girl with All the Gifts* sessiz sedasız film olmuş, neredeyse gözden kaçıyorduk. Carey'i nerden tanımalıyız diye soracak olursanız, *Red Sonja: She-Devil with a Sword*, *Hellblazer: All His Engines*, *Staring at the Wall*, *Dead Man's Knock*, *Lucifer Book One*, *X-Men: No More Humans*, *Age of X* ve *X-Men Second Coming* gibi efsane hikâyelerin başyazarıdır kendisi. Yönetmen **Colm McCarthy**'nin pek elle tutulur işleri olmaması ve oyuncu kadrosunun popülerlik noksanlığından sebep, biraz geri planda kalan filmin konusunu aldığı kitap, çılgınlar gibi satış yapan bir zombi hikâyesi. Film için **Danny Boyle**'un *28 Days Later*'ından sonra yapılan en iyi zombi filmi gibi pek iddialı yakıştırmalar var. Birazcık *The Last of Us* esintisi olsa da izlediğiniz zombi filmlerinden tamamen farklı yaklaşımı, gerilla tarzı çekimleri ve inanılmaz sağlam müzikleriyle uzun zamandır izleyeceğiniz en iyi distopik yapım olabilir. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: Hazır The Last of Us Part II de geliyorken izlemenin tam sırası. ★★★★☆



YÖNETMEN: David Lowery **OYUNCULAR:** Bryce Dallas Howard, Robert Redford, Oakes Fegley **IMDb NOTU:** 6,8

PETE'S DRAGON



Bazen içinizden ciddi veya gerçekçi şeylere bakmak gelmez ve bu dünyadan kaçmak istersiniz. İşte *Pete's Dragon* tam o anın filmi sevgili okurlar. Kafanızı boşaltan, sıcaklığıyla bir battaniye gibi duygu dünyanızı kuşatıp sizi içinde yaşadığınız kaotik dünyanın ötesine, çok daha basit ve huzurlu zamanlara taşıyan bir yapım. Disney'in 1977 yapımı yarı çizgi-film öğeleri içeren uyarlamasının yeniden çevrimi elimizdeki film. Bu sefer Kuzey Amerika'nın devasa çam ormanlarında geçiyor öykümüz ve henüz 4 yaşındayken ailesini trajik bir kazada kaybeden Pete'i izliyoruz. Küçük çocuğu kurtaran dev yaratığın ismi ise Pete'in masal kitabındaki köpek gibi Elliot oluyor. Sonrasıysa tahmin edilebilir şekilde gelişiyor. İkilinin yaşamı "medeni" insanlar tarafından keşfediliyor ve bin bir türlü olay başlarına gelirken dostlukları da sınanıyor.

Esasında travma sonrası stres bozukluğunu gidermek isteyen bir çocuğun hayal dünyasında yarattığı bir varlık sayesinde yaşama tutunmasını ve gerçek insanların yardımıyla sorunlarından kurtulmasının metaforik bir anlatısı şeklinde de okunabilir bu film. İyilerin çok iyi, kötülerin de o kadar kötü olmadığı sıradan yaşamlara mucizeler dâhil olursa ne olur sorusunu da güzelce cevaplıyor. Film Disney cephesinde oldukça beğenilmiş olacak ki yönetmen Lowery hemen *Peter Pan* projesinin başına geçirildi. Eh çocukları yönetmek ayrı bir meziyet sonuçta ve kendisi de hünerlerini *Pete's Dragon*'da fazlasıyla konuşturmuş. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Ailecek seyredildiğinde etkisi çoğalabilen o keyifli Pazar sabahı filmlerinden biri bu. Oldukça iyisinden hem de. ★★★☆☆



DOROTHEE ELMIGER

CESURLARA DAVET

Çorak topraklarda deneysel bir distopya

Distopyaların kendini tekrar etmeye başladığı şu günlerde taa İsviçre'den imdadımıza bir kitap yetişti: *Cesurlara Davet*. Adındaki bu cüretkârlığı naif bir anlatıyla birleştirerek bize kendi coğrafyamız için oldukça tanıdık bir felaket senaryosu sundu. Ben de hem yeniliğe aç, hem de deneyselliğe sıcak bakan bir okur olarak onu keyifle tükettim.

Madenlerle çoraklaştırılmış bir toprak, belli bir zamanda ortadan kaybolan ve haklarında konuşulmayan anneler, ıssız topraklarda dinmeyen polis devriyeleri ve sirenler, baş komiserin ikiz kızları... İkiz kardeşlerden Margarete bizim anlatıcımız. Dünyaya dair her şeyi hakkında tek kelime edilmeyen annesinin bıraktığı kitaplardan öğrenirken, ikizi Frizti'yse bir araba tepesinde, her akşam eve dönmek kaydıyla çorak toprakları dolaşıyor. Ama umut, tarih için bile varlığı tam bir muamma olan Buenaventura Nehri'nin adını öğrenmekle yeşeriyor. Onların bulunduğu topraklarda tespit edildiği iddia edilmiş bu nehir, ikiz kardeşlerin onun peşine düşüşünün ve nehirden önce kendi dünyalarıyla ilgili doğru bildikleri yanlışları buluşlarının nedeni olacak.

Fazlasıyla deneysel olan ve anlatımı doğrusal olmayan kitap, 2017'nin iddialıları arasına girdi bile. **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU: İçinde hem edebiyatı, hem deneyselliği, hem de alışılmadık bir biçimdeki distopyayı taşıyor. Daha ne olsun! ★★★★☆

CAMILO JOSÈ CELA

ARI KOVANI

1940'lardan insan portreleri

Nobel ödüllü İspanyol yazar **C. J. Cela**'nın bir kitabından söz edeceğim bu ay. Cela bu romanı 1945 - 1950 arası kaleme almış ve birçok kez sansüre uğrayıp yasaklandıktan sonra üzerinde bazı düzeltmeler yapmış. Elimizdeki yeni baskı, sansürsüz son hali *Arı Kovanı*'nın. 300 sayfalık öykü Madrid'de, 2. Dünya Savaşı'nın son döneminde geçiyor. Sade bir dille, kısa cümlelerle yazılmış hikâye boyunca meteliksiz şairlerin, esnafın, ev kadınlarının, evlilik hayali kuran genç kızların, emeklilerin, verem hastalarının; kısacası sokaktaki insanların bilmediğimiz ama dokunaklı hayatlarını, hayallerini, umutlarını izleriz. Yazar Cela'nın gözlemciliği ve ince mizah duygusu sayesinde 1940'lar İspanya'sı insanlarının kısır çekişmelerini, geçim dertlerini, toplumsal sorunlarını, karşılıksız aşklarını, hafifçe gülümseyerek görmüş oluruz romanın merkezine yerleşmiş Bayan Rosa'nın cafe'sinin çevresinde. Yıllarla birlikte değişen sansür anlayışına dikkat çekmek ve yakın tarihten insan manzaraları seyretmek adına okumanızı öneririm, az şekerli bir fincan kahve eşliğinde... **-Noyan**



EDİTÖRÜN NOTU: İnsana ait hüzün ve umut gibi duyguların zaman içerisinde fazla değişmediğini anlatması bile takdire değer bu basit görünen zengin içerikli romanın. ★★★★☆





SCOTT HAWKINS

KÜL DAĞI'NDAKİ KÜTÜPHANE

O da Neydi Öyle?

Çevrilen fantastik kitaplar artık birbirini tekrar ediyor. Açıkçası epik fantastikten gına gelmiş bir okur olarak diyorum ki; Kül Dağı'ndaki Kütüphane, fantastik edebiyatın o engin hayal gücüne bir saygı duruşu. Başından sonuna kadar "Burada neler oluyor?" dedirten bir kurgu sunuyor. Ortaya da "bir Tanrı yaratmak" diye özetleyebileceğim bu konu çıkıyor.

Günümüzdeyiz. Aralarında hiçbir kan bağı bulunmayan 12 kardeş, Baba dedikleri 60.000 yaşındaki tanrısal bir varlığın kayboluşunun peşinde. Her biri bir konuda uzman: tıp, cinayet, ölüler vs. Zaman zaman geçmişi görüp bu insanların nasıl Baba ile bir araya geldiğini ve Baba'nın nerede olabileceğine dair fikirleri keşfediyoruz. Kimi zamansa günümüze dönüp ağzımız açık kurguyu takip ediyoruz.

Hayal gücünün "gücüne" inanan her okura tavsiyemdir. **-Hazal**

VIKTOR MAKANIN

UNDERGROUND

Yeraltında düşünceli bir yazar

"Underground" ya da "Zamanımızın Kahramanı" tam adıyla basılmış bu kitabın kahramanı, Sovyetler Birliği döneminde yaşayan, maddi imkânları ve sosyal ilişkileri kısıtlı yazar Petroviç. Zor koşullarda geçiyor hayatı Petroviç'in, ressam kardeşi akıl hastanesinde yatıyor, kendi yazdığı yazılar dergilerde yayımlanmıyor ve para alamıyor, apartman dairelerinde boğaz tokluğuna bekçilik yapıyor. Zengin ve şiirsel bir dil kullanmış bu dokunaklı romanı kaleme alan V. Makanin; 600 küsur sayfa boyunca Petroviç'in var olma ile ilgili sorunlarını, Sovyet-sosyalist tarzı yaşam biçimindeki gariplikler olan bakışını görüyoruz. Daldan dala atlayan, geçmişteki anıların hüznüyle şimdiki zamanı yakalama çabası arasında gidip gelen bir tür bilinç akışı tekniğiyle yazılmış bu özgün roman, Dostoyevski'ye de bir saygı duruşu niteliğinde... **-Noyan**



EREN ERYÜREKLİ

PAIN OF SALVATION

IN THE PASSING LIGHT OF DAY

Işıkları söndürüp derin bir nefes alın

Hastanelerden nefret ederim. Bunun sebebi çocukken sıklıkla geçirdiğim türlü çeşit rahatsızlıktan sebep oralarda belli süreler boyunca kalmış olmam. Geceleri sessiz ve boş olan koridorlar, belli bir saatten sonra kapatılan televizyon ve her yere sinmiş olan tentürdiyot kokusu... İnsan oralarda aslında yalnız kalır. Hastalık bir çeşit içe dönük tüneldir ve yanınızda kim olursa olsun o acıyı çeken sizsinizdir ve başkalarının gerçekte neler yaşadığınızı anlaması pek de mümkün değildir. Kızgınsınızdır. Eğer ölmeyip de kurtulursanız o yalnızlık da üstünüze yapışır bir süre, o karanlık örtü ruhunuza örtülür ve eğer yaratıcı biriyseniz size ilham bile verebilir.

Tüm bunları anlatmamın sebebi **Pain of Salvation**'ın son ve uzun zamandır çıkardıkları en karanlık albümün de benzer bir yoldan geçerek bize ulaşmış olması. Grubun beyni Daniel Gildenlöw'ün 2014 yılında geçirdiği ağır bakteri hastalığı ve akabinde uzun süre hastanede kaldığı süreçten ilham alıyor şarkı sözleri. Onun yaşadığı içten içe erime, öfke, sevdiklerini kaybetme korkusu ve sürekli karanlık bir girdaba sürüklenme hissiyatını tüm içtenliğiyle albümde bulabiliyorsunuz. Örneğin sert giriş şarkısı *On a Tuesday*'de kendi seçimleriyle yüzleşiyor sanatçı; "ben ironiden beslenirim dostum, ben ne olursa olsun dediğinim" derken vücudunu kemirip bitiren hastalığın ağzından konuşuyor. *Meaningless*'ta pişmanlıklarından dem vuruyor ve kontrol edemediği şeylerin fazlalığından yakınıyor. Tüm bu normal şartlarda yüzleşmek istemeyeceğimiz ve tatlı hayatlarımızın arasına reklam kuşağında bile giremeyen düşünceler insanın tek derdi kendini tedavi etmek olduğunda beyne üşüşür ve bedeniniz kadar ruhunuzun da iyileşip yenilenmeye ihtiyaç duyduğunu anlarsınız. Tıpkı *Full Throttle Tribe*'ın aidiyeti reddeden dizeleri gibi eski sizin yıkıntıları üzerine yeni bir siz yaratma fırsatı gibi görünür bu süreç.

Açıkçası dinlemesi de sindirmesi de zor bir albüm oldu *In the Passing Light of Day* benim için. Grubun bir önceki çalışması *Falling Home*'un jazzvari yumuşak notalarından *Remedy Lane*'in sert zamanlarına dönüş hissi verdi fazlasıyla. Köklere dönmenin o güvenlik hissiyatı şarkıların birbirleriyle uyumunu güçlendirip sert davulların, çoğunlukla arkalarda dolaşan ve nadiren öne çıkan keskin gitar melodileriyle harmonisini maksimuma taşımış. Daniel'in vokallerini zaten severdim yıllardır, burada da kendisi geçirdiği tüm acılı süreci ve depresyonu dışa döküp rahatlamış. Tüm o karanlık süreci bize de yaşatmış. Sonuçta düşünmesi veya tecrübe etmesi hoş olmayan şeyler yok gibi yapamayız hayatta. Bu açıdan bakıldığında uyandırıcı, size bir tokat atan ama o tokadın acısını da sizinle paylaşan bir albüm bu. Arada sırada dinlenilesi, gecenin karanlığında uykunuzdan uyandığınızda birkaç parça açılıp içinde kaybolunası bir müzik vaat ediyor.

Elbette çoğunluk sert ve fazla bunaltıcı bulabilir ama eğer siz de yolu acı ve üzüntülerden geçtikten sonra bunları kendisine heybe belleyip sırtına yüklenenlerdenseniz bu albüm size hem çok tanıdık bir yoldaş hem de henüz tanışılmış içten bir arkadaş gibi gelecektir.

EDİTÖRÜN NOTU: Upuzun karanlık bir koridordan geçmek gibi bu albüm; belirsiz ve klostrofobik. Ama sonunda yine de ışık var. ★★★★☆



LP
LOST ON YOU

Benim buralarda genelde metal albümleri yazdığımı bilenler "LP pop değil mi ya, ne alaka?" demiş olabilirler. Evet LP (tam adıyla Laura Pergolizzi) popa çok yakın bir müzik yapıyor ama o muhteşem vokali yok mu, işte ben ona teslim oldum arkadaşlar. Cidden. Kadının hangi şarkısını dinlesem sesiyle ve yorumuyla parçalara kattıklarını takdir etmeden duramıyorum. Dışarıdan baktığınızda pekâlâ yakışıklı bir erkek sanabileceğiniz bu güçlü kadının 4. albümü olan *Lost on You* ise piyasanın genel eğilimlerinden uzakta, kendi yağında kavrulan bir kayıt. Orange is the New Black'in 4. sezon finaline damgasını vuran *Muddy Waters*'la açılan albüm akustik dünyasıyla sizi anında sararken arkasında *Lost on You, Other People, Into the Wild* gibi harika şarkılar bırakıyor. Sonra bu şarkılar uyandığınızda kafanızda çalmaya başlıyor ve o replay tuşuna basmak her sabah yüzünüzü yıkamak gibi bir ihtiyaca dönüşüyor. İçinizde büyüyen, size eşlik eden, enerjisiyle dirilten bir albüm *Lost on You*. Pop müzik sevin ya da sevmeyin, LP'ye bir şans verin. Pişman olmazsınız. -Eren E.

EDİTÖRÜN NOTU: Her şarkısıyla özel olan bu 38 dakikalık şaheser herkesin arşivinde olmalı der, susarım. ★★★★★

soundtrack
THE LAST GUARDIAN OST

Uzun zaman bekledikten sonra muradımıza erdiğimiz The Last Guardian tahmin edebileceğiniz gibi büyülü ve sakin atmosferini en çok müzikleriyle destekliyordu. Star Wars: Clone Wars serisinden hatırlayabileceğiniz bestekâr **Takeshi Furukawa**'ya ait olan müzikler sizi gerçekten de başka bir diyara götürüp orada da bırakıyor. Yalnızca Shadow of the Colossus kadar epik bir şey beklemeyin derim. Onun haricinde oyunun her anında ne hissedeceğimizi yönlendiren muntazam notaları size oyun dışında da kolayca eşlik edebilecek kalitede. -Eren E.

EDİTÖRÜN NOTU: Trico'yla olan yolculuğunuza rehber niteliğindeki albüm ruhunuzu dinlendirecek. ★★★★☆



SEPULTURA
MACHINE MESSIAH

Max Cavelara bu yılın başlarında "Sepultura benden sonra bir tane bile iyi şarkı yazamadı" şeklinde bir açıklama yapmıştı. Max'i çok severim ve bu konuda kendisiyle de hemfikirdim. Gerçekten de Sepultura denince hâlâ daha akla Arise ve Chaos A.D. gibi dev albümlerin gelmesi bunun en büyük kanıtlarından biri. Sevinerek söyleyebilirim ki bu fikrim *Machine Messiah*'ı dinleyince değişti.

Sepultura resmen her biri birbirinden farklı lezzetler sunan 10 şarkıyı "olm Sepultura lan bu" dedirten bir albüm bünyesinde birleştirmiş ve ortaya uzun süre keyifle dinlenebilecek *Machine Messiah* çıkmış. Doom esintileri sunan *Machine Messiah*'ın inanılmaz melodileri ve Derrick Green'in bariton vokalleri ile açılan albüm geçmişten fırlamış *I Am The Enemy* ile hızlanıyor, *Phantom Self* ile Myrath'tan alışık olduğumuz Ortadoğu ezgilerine geçiş yapıyor ve ondan sonra da hiç durmadan farklı tatlar arasında dolaşa dolaşa *Cyber God* ile kapanıyor.

Green'in şimdiye kadarki en iyi vokalleri, albümü yazan Kisser'ın müthiş bestecilik ve gitar yetenekleri *Machine Messiah*'ın özel bir albüm olmasını sağlamış. Tek zayıf yani bonuslar hariç 47 dakikacık sürmesi. -Eser

EDİTÖRÜN NOTU: Sepultura bu yönde ilerlerse Cavalera'nın neler söyleyeceğini çok merak ediyorum. ★★★★☆



ÖMER AKDAĞ

AJIN

Üç boyutlu gölgeler

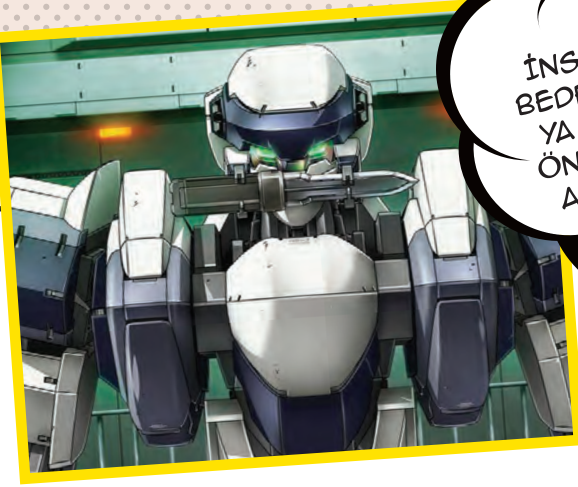
Knights of Sidonia'ya aşinalığınız varsa onun o aşırı değişik animasyon stilini hatırlarsınız. Durdurup sabit baktığınız zaman iki boyutluymuş gibi duran ama üç boyutlu, silik bir renk paletine sahip bir görselliği vardı. Oyun jargonuyla konuşmak gerekirse düşük fps'li yapısı ilk başta kötü geliyordu ancak alıştığınızda bu stilin aslında seriye çok yakıştığını fark ediyordunuz.

Bol ödüllü *Ajin* mangasının anime uyarlaması da aynı stüdyo tarafından, aynı tarzda hazırlanmış. Bu tarz nasıl mecha türüne uymuşsa, *Ajin* gibi bir doğaüstü-gizem-aksiyon serisine de yakışmış.

Bazı insanlar ölümsüzlük, IBM adı verilen gölgemsi varlıklar çağırabilme gibi çeşitli doğaüstü özellikler kazanmaya başlamıştır. Ajin ismi verilen bu kişiler büyük devletlerin hükümetleri tarafından insan dışı varlık olarak görülür ve yakalanan Ajin'ler üzerinde gizli deneyler yapılır. Dolayısıyla Ajin'ler genelde kendilerini belli etmeden toplumdaki normal yaşantılarını sürdürmeyi tercih ederler. Ajin olduğu belirlenenlerin başına ödül konmakta ve avlanmaktadırlar. Bu baskıya sessiz kalmamayı tercih eden Ajin grupları da vardır elbet ancak bunlar da genel olarak kendilerini insandan farklı ve üstün olarak görmektedir, birey olarak tanınma isteklerini bahane ederek yönetime el koymak istemektedirler.

Yaşadığı bir kaza sonrasında karakterimiz Nagai Kei'nin Ajin olduğu ortaya çıkar. Kei'nin kaçışı, terörist Ajin grubuyla karşılaşması falan filan derken *Ajin* aksiyonu iyi, sürükleyici bir seriye dönüşüyor. Tabii Kei'yi böyle anlatınca çok naifmiş gibi görünmüş olabilir ama aslında Kei sinik, inatçı, gıcık herifin teki, ki böyle uyuz bir karakterin odağında ilerliyor oluşu aslında *Ajin*'e çok şey katıyor. Baş kötümüz Satou'nun kendini ilgiyle takip ettiren bir amca olduğunu da not etmeden geçmeyeyim.

Benzer hissettirdiklerinden bir mini kıyaslama yapmam gerekirse *Sidonia*, özellikle de ikinci sezonu, *Ajin*'den daha iyi bir seriydi. Ama *Ajin*'in de zaman zaman öyle bölümleri oluyor ki gözünüzü kırpmadan izliyorsunuz. İlk sezonu çok iyi bölümlerle bitmişti, ikinci sezonu biraz tıngır mıngır ilerliyordu ama sonradan güzelleşti. Netflix'te bütün bölümleri Türkçe dublajlı şekilde var bu arada. Alışana kadar biraz Kurtlar Vadisi gibi geliyor ama sonrasında bayağı sarıyor dublaj.



YENİ ANİMELER

■ Birkaç yeni isim: Lost Song, Welcome to the Ballroom, Blend S, Whale Calves Sing on the Sand, Yurucamp, Dynamic Chord, Magical Cycle Guru Guru, Monster Strike (2. sezon), yeni PriPara, yeni Uta no Prince-sama.

■ Yeni FMP'nın tam adı belli oldu: **Full Metal Panic: Invisible Victory**. Sonbaharda başlayacak.

■ **Fate** külliyatı için bayağı aktif bir ay yaşadık. Hem ufotable'ın yaptığı Heaven's Feel'lerin ilk fragmanına kavuştuk, hem de Shaft'ın yaptığı Fate/Extra için yeni fragman geldi. Ve de Fate/Apocrypha romanlarının TV serisi duyuruldu, ne zaman başlayacağı belirsiz şu an. Fate/Order da bu ay yayınlandı bu arada.

■ Kitle fonlaması tarafından gelen birkaç güzel haber var bu ay. 10 dakikalık kısa bir bölüm olarak yayınlanacak **Hizukuri**, mütevazi hedefi 8.500 doları tutturdu. **Nekopara**'nın tek bölümlü OVA'sı için açılan 100.000 dolarlık kampanya ise en son 500.000'i geçmişti, OVA'nın bir saat olacağı belli olmuştu.

■ Ayrıca **OtaKing** olarak bilinen bir animatör aylık normal kira-yeme-içme gibi masraflarının karşılanması için bir kampanya başlattı. Bu şekilde yaşayabilirse Gundam: The 08th MS Team benzeri taktik tabanlı, gerçekçi bir film yapacakmış. Paylaştığı video şöyle: tinyurl.com/ogz-112-08th

■ **Your Name** tüm dünyada en çok hasılat yapan anime film oldu. Japonya'daki Spirited Away'in rekoruna da yaklaşıyor ama geçip geçemeyeceği belli olmaz.

YENİ YIL

Anime dünyası yeni yılınızı kutladı!







KISA KISA

■ Son yıllarda anime endüstrisinde çalışanların çalışma koşullarının aşırı zorluğu çok gündeme geliyor malum. Hakuoki ve Toward the Terra gibi animelerin yönetmeni **Osamu Yamasaki** de seslerini çıkarmaya bile zamanı ve parası olmayan animatörlerin şartlarının gerçekten de konuşulduğu gibi bayağı zorlu olduğunu doğruladı ve konuyla ilgili çeşitli ayrıntılar ve gözlemlerini paylaştı: tinyurl.com/ogz-112-osamu

■ Psycho-Pass'in yazarı seri cinayet temalı yeni bir mangaya başladı. Adı **Cruel Method to Make the World Better**.

■ Yüksek popülerliğe sahip **Yamada-kun and the Seven Witches** ve de 15 yıldır süren romantik komedi mangası **Pastel** bu ay bitiyor.

■ Birkaç aydır ara vermiş olan **Giant Killing** mangası da devam etmeye başladı.

■ Warner Bros'un **Attack on Titan**'ın live-action haklarını almak istediğine dair bir söylenti dolandı bayağı bir ama sonradan yalanlandı.

■ **Gantz** hayranları toplaşın! Gantz'ın pachinko'su çıkıyor! Şu da anime görüntülü videosu: tinyurl.com/ogz-112-gantz

■ **Amazon** da Anime Strike isimli girişimiyle Batı'daki anime yayıncıları arasına katıldı. Şimdilik ABD'de hizmet veriyor yalnızca. Avrupa ve Türkiye için en azından yakın gelecekte bir şeyler beklememek lazım.

■ Japonya'nın bir numaralı cosplay malzemesi satan mağazası Cospa, 2016'nın en popüler cosplay eşyalarını açıkladı. En çok tercih edilen eşyalar **Sound! Euphonium**'a aitmiş. Onu High School Fleet, Love Live, Persona 5 ve Re:Zero izlemiş.

■ 200'den fazla seslendirme sanatçısı kendi favori seslendirme sanatçılarını oyladılar. Tecrübeli isimler üst sıralarda yer aldı tabii. En çok oyu **Kouichi Yamadera** aldı (Eva - Kaji, GitS - Togusa, Cowboy Bebop - Spike). Onu Masako Nozawa (Dragon Ball - Goku) ve Keiji Fujiwara (Gundam 00 - Ali) takip etti.

■ **Kouichi Yamadera** demişken... Kendisi Gundam: Char's Counterattack filminde yaşadığı bir anıyı paylaştı. Genç ve tecrübesiz olan Yamadera, Char'ı seslendiren Shuuichi Ikeda'ya "Şimdi Char kötü adam, Amuro iyi adam, değil mi?" diye sormuş, Ikeda'nın tepesini attırmış: "Gerizekâlı! Gundam öyle bir şey değil! Buraya hiçbir şey bilmeden mi geldin! Aptal!" (bunları Char'ın sesiyle okuduysanız bendensiniz). Neyse ki sonraki gün Yamadera özür dilemiş, barışmışlar.

KIŞ SEZONU ANİMELERİ

ÖMER AKDAĞ

Uçmuş, coşmuş devam serilerinin götürdüğü bir sezondan selamlar! Aşağıda sözlerini ettiğim yeni seriler fazlasıyla "meeeeeeh" kalıyorlar yanlarında. Bence yenilere girmeden önce, izlemediyseniz devamı gelen serilerin öncelerini izleyin. Şunlara baksanıza: Gintama, Konosuba, Blue Exorcist, Tales of Zestiria, Yowamus–hi Pedal, Rewrite, Showa Genroku Rakugo Shinju...





AKIBA'S TRIP

İsmindeki kelime oyunu fark etmişsinizdir belki, aslında "Akiba Strip" seriyi daha iyi tanımlayan bir başlık olurmuş. Bu oyun uyarlamasında Otaku kültürünün başkenti Akihabara'dayız ve süper güçlü kötülerle süper güçlü iyiler savaşıyor. Karşı tarafı yenmenin yöntemi de, evet bildiniz, onu soymak.



CHAIN CHRONICLE

Modern dünyada yaşayan karakterlerin bir şekilde bulaşmadığı Orta Çağ fantezilerine tuhaf bir şekilde fazla alışık değiliz anime dünyasında. Chain Chronicles mükemmellikten uzak; bir sürü karakter tanıtıp hiçbirini açıklamıyor, hikâyeye resmen ortadan dalıyor vs. ama o FRP havasını seviyorsanız keyif alacaksınızdır.

INTERVIEWS WITH MONSTER GIRLS



Vampir, dullahan gibi canavar-insanlar ortaya çıkmış ve zamanla toplumun normal üyeleri haline gelmiştir. Bir okuldaki normal bir biyoloji öğretmeni olan karakterimiz de hep bu Demi denen kişilere ilgi duymuştur ama onları tanıma fırsatı olmamıştır. Ancak bu yıl tuhaf tuhaf bir sürü Demi öğrencisi olur. Yarmadan, hafif hafif gülümseten tatlı komedilerden.

MASAMUNE-KUN'S REVENGE

Çocukken tombalak olan Masamune kilo verir, yakışıklı bir adama dönüşür ve eskiden yaşadığı kasabaya geri döner. Şekilli şüküllü davranıp kızlarla arasını iyi tutmayı başarsa da içten içe tam bir keko aslında. Çocukken onu ezen, şu sıralarda da onunla ilgilenen bütün erkekleri milletin önünde rezil rüsva eden Aki'yi kendine âşık edip intikam almak ister ama o iş o kadar da kolay değil.





LITTLE WITCH ACADEMIA

İsmindeki sıradanlığa aldanmayın, sezonun en başarılı yeni animelerinden Little Witch Academia. Kill la Kill ve tabii ki efsanevi Gurren Lagann'ı yapanların parmağı var seride. Konu klişe, cadılık okuluna kabul edilmiş, yeteneksiz normal bir kız ve iki tuhaf arkadaşı etrafında dönüyor ama işleniş çok eğlenceli. Harry Potter seviyorsanız özellikle tavsiye ederim.



ACCA

Değişik bir konsepti olan bir seri Acca. 13 eyalete ayrılmış, her şeyin yolunda ve sistemli göründüğü bir monarşideki bir devlet dairesi teftiş müfettişi başkarakterimiz. Kendisi biraz enteresan ve suratsız bir arkadaş, konseptin ve karakterin düzlüğünü aşırı sevimli şeylerle dengelemeye çalışmışlar, biraz dağılmış ortalık ama hoş seri yine de.



ONIHEI

Tarihi bir romandan uyarlama, ciddi bir seri. Edo döneminde, hırsızların bile belli bir onuru olması gerektiğine inanan eski bir hırsızın kolluk güçleri adına casusluk yapmaya başlamasıyla açılıyor. Ama tabii o tarafın da yozlaşmışlıktan nasibini almamış olması hayalcilik olur.

SCUM'S WISH

Minik, biraz acılı, biraz komedili, biraz erotik bir aşk hikâyesi. Başkarakterlerimiz öğretmenlerine âşık ve dolayısıyla iki öğretmenin birbirlerine yakınlaşmasından pek de mutlu değiller. Yaşadıkları duygular benzer olduğundan birbirlerini anlayabiliyorlar ve aralarında bir sevgi olmasa da kalp kırıklıklarını azaltmak (veya daha da arttırmak) için birlikte olmaya başlıyorlar... Tarzı ve derinliği olan iyi bir seri. Karekano'yu andırıyor biraz. Bu sezonki net favorim.



SEIREN

Bu sezon animeleri sayfalarında erotik lafını ikinci kez kullanacağım ama birkaç yıl önce yayınlanan Amagami SS'te hafiften öyle bir hava vardı (Scum's Wish kadar olmasın). Uçlarda gezmiyordu, gerçekçi sayılabilecek bir romantik komediydi ve bu durum seriyi çok çekici hale getiriyordu. Seiren'in hikâyesi Amagami SS'e bağlı olmasa da aynı yazarın, aynı dünyada geçen, aynı modda bir serisi.





NURETTİN TAN

EMDRIVE MÜMKÜN MÜ?

Hem ABD hem de Çin yakıtsız motor çalışmalarını hızlandırdı

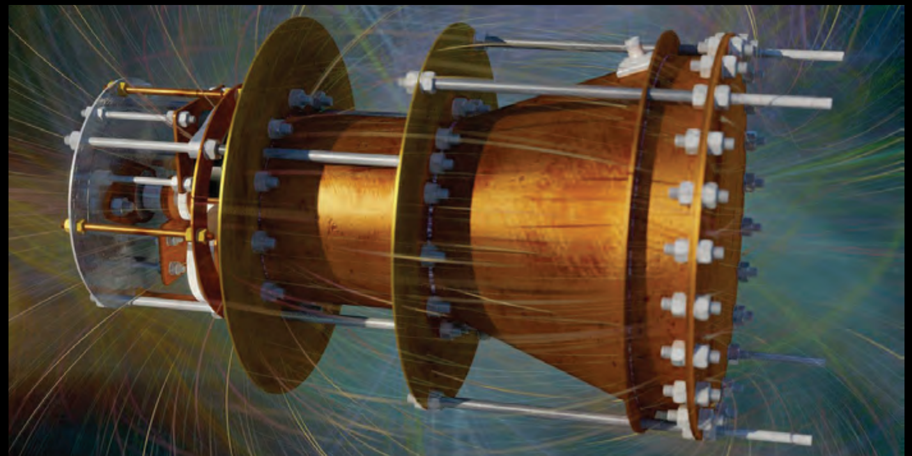
Bizleri uzay yolculuklarında yakıt kullanmaktan kurtaracak "İmkânsız Motor" diye de adlandırılan EmDrive, yapılan testlere göre uzay boşluğunda çalışıyor fakat sorun şu ki NASA test sonuçlarını açıklasa bile motorun nasıl çalıştığını halen açıklayamıyor. Basit tabiriyle etki yaratmadan tepki oluşturduğu için temel fizik kurallarına aykırı görünen motorun neden çalıştığına dair açıklamayı Mach Efekti'nin sağlayabileceği düşünülüyor.

Temelde EmDrive ışık partiküllerinden yararlanarak ve koni şeklinde kapalı bir yerde mikro dalgaları art arda patlatarak itici güç oluşturuyor. Bu hareket koninin biten ince kısmındaki itici kuvveti oluşturuyor, böylece motor ileri doğru ilerliyor. Fakat yakıt kullanılmadığı için keşif resmen Newton'un Üçüncü Yasası'nı hiçe sayıyor; etki ve tepki.

Bilim insanları konu hakkında şüpheciler, NASA'nın bu sonuçları alabileceğini ama bu test sonuçları için açıklanmayan bir katalizör olması gerektiğini savunuyor birçokları. Herhangi bir elektro manyetik sistemin kapalı alanda itici güç oluşturamayacağını, bunun sadece klasik elektro dinamiğe değil, kuantum fiziğine de aykırı olduğunu iddia ediyorlar.

1990'larda ileri sürülen Mach Efekti teorisine göre hızlanmakta olan bir gövdeye kuvvet uygulandığında, gövdenin kütlesi kinetik enerjiye dönüşmek yerine potansiyel enerji olarak gövdede kalır. Bu da objenin kalan kütlesinde dalgalanmalara neden olur ve böylece NASA'nın testlerinde elde ettiği güç sağlanmış olabilir. Böylece fiziğin hiçbir yasasını hiçe saymazsınız.

Eğer prototip motor gerçekten çalışıyorsa, ki NASA böyle olduğunu iddia ediyor, Mars'a yolculuk sadece 10 gün sürecek. Ayrıca aynı şekilde Çin'in de EmDrive'ı mümkün kıldığına dair güçlü haberler var, bu da umutları arttırıyor doğal olarak.



ALTINCI HİSSİNİZLE OYUN OYNAMAYA NE DERSİNİZ?

VR olayı çok farklı yerlere gidebilir

VR teknolojisi 2016'ya damgasını vurmuş olsa da herkesin hemfikir olduğu bir şey var: Bu teknoloji henüz gerçek potansiyelinin epey altında. Washington Üniversitesi'nden bir grup araştırmacının yeni bulguları da bu geniş mutabakata önemli bir katkı sunacakmış gibi görünmekte.

Araştırmacılar çalışmaları boyunca şu sorunun yanıtını aramış: Beynimiz yapay bir bilgiyi beş duyu olmaksızın işleyebilir ve onu sanal bir dünyada yön bulmada kullanabilir mi? Çalışmanın sonuçları "evet kullanabilir" diyor. Denekler iki boyutlu 21 farklı labirentte karakterlerini görme, dokunma ya da duyma gibi duyular olmaksızın, direkt olarak beynin uyarılması yoluyla hareket ettirmeyi başarmış. Nasıl mı?

İşin sırrı fosfenlerde. Gözleriniz kapalıyken onları ovuşturduğunuzda yeşil, kırmızı ışık parçacıkları görürsünüz ya hani, hah işte onlara fosfen deniyor. Araştırmacı ekip bu fosfenleri oluşturmak için modern tıpta da fazlaca kullanılan bir tedavi yöntemi olan, transkarniyal manyetik uyarım uygulamış deneklere. Uyarıcı bir bobin aracılığıyla hedeflenen bölgelerde güçlü manyetik alanlar oluşturuluyor ve fosfenler ortaya çıkıyor. Fosfen uyarımıyla da deneklere beş duyuyu kullanmaksızın oyun oynatmayı başarmışlar.

Peki, tüm bu araştırmanın VR teknolojileriyle alakası ne? Araştırmacı grup şu an harici ortaklarıyla bu araştırmaya ticari bir boyut katmak ve VR teknolojisiyle buluşturmak adına Neubay isimli bir oluşuma gitmiş durumda. Ayrıca hâlihazırda kullandıkları donanımın boyut bakımından kullanışsız olması onları yeni bir donanım üretme arayışına itmiş. Ve genel olarak arttırılmış ve sanal gerçekliklerde şu an için taklit etmesi çok daha zor olan kimi duyusal algılamalar üzerine de teknikler geliştiriyorlar. Çok küçük bir adım olarak görülebilir tabii ama altıncı hissimizle oyun oynama fikri oldukça heyecan verici şimdi, kabul edelim. **-İhsan A.**





3D YAZICIYLA AKCİĞER ÜRETMEK

Tıpta devrim geliyor mu gerçekten?

3D yazıcılar hakkında söylenenleri az çok biliyorsunuz. Bu yüzyılın Sanayi Devrimi olacağını iddia edenler dahi var. Gerçekten de 3D yazıcı teknolojisiyle üretilen, ortaya konan şeylere baktığımızda konunun mahiyetini daha da iyi anlıyoruz. En son haberlerden biri de Çek Cumhuriyeti'nden. Brno Teknoloji Üniversitesi'nden bir grup bilim insanı, 3D yazıcıyla gerçek hayat koşullarını simüle edebilen bir akciğer üretmişler. Bu sayede çeşitli kronik solunum hastalıklarına daha kesin tedaviler bulacaklarını iddia ediyorlar. Peki, kulağa inanılmaz gelmesi dışında, bu haberi önemli yapan ne?

Öncelikle yıl 2016 olmasına rağmen hâlâ dünya çapında her sene 3 milyon insan sırf kronik obstrüktif akciğer hastalıklarından hayatını kaybediyor. Ve en önemlisi, söz konusu yöntemle aslında yapılan Westworldvari bir şekilde insan bedeni ve parçaları üretmek. Yine Brno Üniversitesinden gelen bu güzel haberle eşzamanlı olarak Avustralya'daki Queensland Teknoloji Üniversitesi'nde, spesifik olarak her bir hastayla doku uyumlu organların 3D olarak tek bir binada yazılabileceği Biyofabrikasyon Enstitüsü'nün kurulduğunu öğrendik. Bu sayede organ nakli için bekleme listelerinde adı olan binlerce insanın hayatı kurtulabilecek.

Brno Üniversitesi'nde üretilen akciğer henüz nakil için kullanılabilecek düzeyde değil. Yine de Avustralya'dan gelen haberle birlikte diyebiliriz ki 3D yazıcı teknolojisi hayatımızı olumlu anlamda epey bir değiştirecek. Umalım ki bu teknoloji mümkün olduğunca iyi emellerle kullanılsın. **-İhsan A.**



YENİ DÜNYANIN BEBEKLERİ YOLDA

Üç bile az, en az beş ebeveyn!

Aslında bir kadının hamile kalması düşünüldüğünden epey daha zor bir iş. Erkek kişideki sperm hücrelerinin sağlıklı olması ve kadın kişisindeki yumurtaların döllenebilir olması gibi önemli ön şartlar var. Bu şartların her kişide aynı şekilde karşılanamaması pek çok insanın hayatını mahvedebiliyor. Ayrıca şu an Word'ün bana "döllenme" kelimesini argo ya da kaba sözcük olarak dayatmasından da anlaşılabileceği gibi, zevk yahut türün devamlılığı için yapılanı olsun fark etmez, her tür cinsellikle ilgili algıların da biraz daha genişletilmesi lazım sanırım. Malum gereksiz gerginlik de bu koşulları belirliyor zira.

Evet, bu didaktik girişin hemen ardından müjdeyi verelim: Bilim insanlarının son yaptığı çalışmalar ışığında diyebiliriz ki yakın gelecekte, herhangi bir hücrenin yeninden programlanması sonucu yumurta elde edebileceğiz. Yöntemin ismi "in vitro gametogenesis". Kime ne yararı olacak IVG'nin peki? Direkt olarak kısırlık problemi olan kişilerin sorunlarını kalıcı olarak çözülecek. Ayrıca uygun yumurtayla işleyen tüp bebek tedavisi muhtemelen yeni yöntemin yanında tarih olacak. Yine kanser tedavisi yüzünden sağlıklı yumurta üretemeyen insanlardan tutun da gey çiftlere kadar pek çok kişiye faydası dokunacak bu yeni yöntemin.

Yine de her şey güllük gülistanlık denemez. Bir kere bu yeni yöntem sadece farelerde denendi, insan için uygulanabilir hale gelmesine daha vakit var. Ayrıca bilim insanları konunun etik sınırlarına işaret ediyor: Meselenin 30'lu yıllarda, engellilerin ve diğer geni bozuk sayılan kişilerin toplu kıyımlarıyla sonuçlanan öjenizmine varma ihtimali var. Yüksek teknoloji destekli bir öjenizmle gelen embriyo çiftliklerinin artmasıyla insan hayatının gitgide değersizleşmesi tehlikesinden söz ediliyor. Ayrıca bu yöntemle bebeğin üçten daha fazla genetik ebeveyni olabilir. Tabii bu da ebeveyn sorumluluklarıyla ilgili yepyeni bir tartışma başlatabilir. Eğrisiyle doğrusuyla, sosyoloğuyla jinekoloğuyla her ayrıntısı tartışılmalı bu yöntemin. Sonra demedi demeyin! **-İhsan A.**

Araştırma için:
tinyurl.com/ogz-112-ivg

ROBOT ANAYASASI (!)

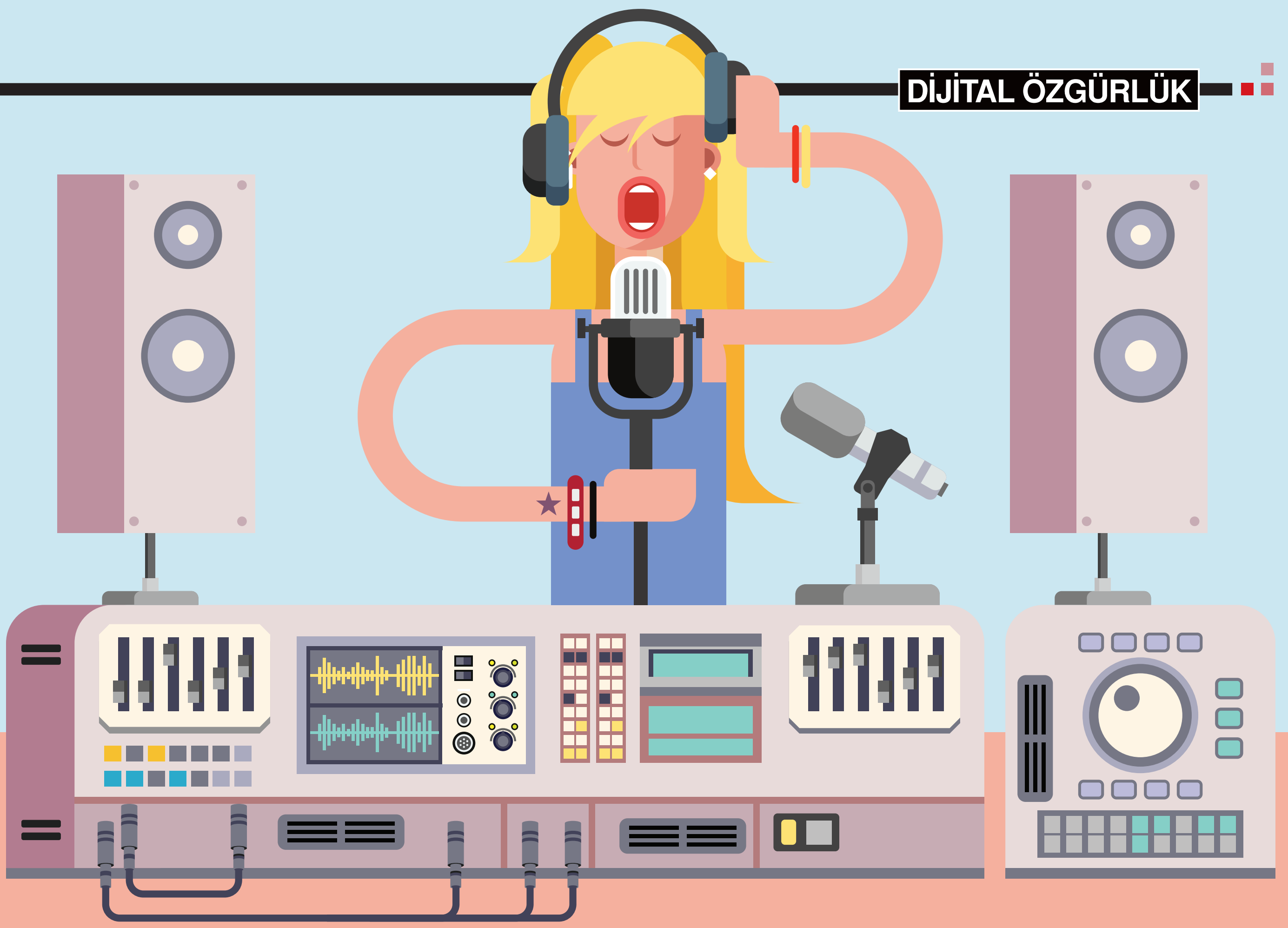
Animatrix'teki parlamento sahnesi yaşanmasın diye

Robotlar artık her yerde. Evimizi temizliyor, bizim için yemek yapıyorlar. Çocuklarımızın arkadaşı olanlar var. Ameliyathanede bizi sağlığımıza kavuşturan, sanayide araba üreten ya da Mars'ta numune toplayan gelişmiş robotlar hayatımıza entegre oldu artık.

Teknolojinin gelişimiyle gün geçtikçe artan robot kullanımı artık önemli bir noktaya gelmiş olacak ki Avrupa Parlamentosu'nda robotların "elektronik birey" olarak tanımlanmaları hakkında konuşuluyor. Kısaca robotların özlük hakları da diyebiliriz buna. Genel işlev ve temel özellikler bakımından düzenli kurallarla olası sorunların önüne geçilmeye çalışılması gerekiyordu. Fiziksel ya da psikolojik zarar vermemeleri konusunda bir maddenin de olacağı belirtiliyor. En ilginç noktaysa kullanıcıya gerektiğinde robotun çalışmasını durdurma olanağı tanınması. Filmlerden alışık olduğumuz bu özellik, bir şekilde tehdit oluşturan robotların yaratacağı tehlikeyi engellemek için olmazsa olmaz haline gelmeli diye düşünüyorum. Asimov'a da bir kez daha saygıyla şapka çıkarıyorum.

Hazırlıklı davranarak, manyak robotlar yerine bize her konuda yardımcı olan Himayeci Ayılar (Carebears) ile dolu bir dünyada yaşamak için atılacak bu önemli adımın oylamasının Şubat ayında yapılması planlanıyor. **-Ares**





İHSAN C. ASMAN

KADIN SESLİ TEKNOLOJİ

Kız–oğlan fark etmez, teknoloji sağlıklı olsun yeter

Teknoloji dünyasının epey kadınsı tınladığını düşünen birçok insan var. Aslında bu düşünce, özellikle sesli arayüz ya da yapay zekâ destekli dijital asistanlar şöyle bir göz önüne -ya da kulak hizasına- getirildiğinde çok da haksız sayılmaz. Peki, ama neden? Sektördeki erkek geliştiricilerin tetiklediği banal bir cinsiyetçilik mi söz konusu olan? Konunun erkeklerle ve cinsiyetçilikle elbette ilgisi var; ancak mevzu bir tık daha 'derin'.

KIZ MI OLSUN ERKEK Mİ?

Öncelikle Apple'ın Siri'si, Microsoft'un Cortana'sı ya da Amazon'un Alexa'sı gibi asistanlar mevzubahis olduğunda, her ne kadar onlar kendilerini cinsiyetsiz olarak tanımlasalar da, genelde kadın sesleriyle ön plana çıktıklarını görüyoruz. Aslında bu asistanların bazılarının sonradan gelen erkek sesi desteği de var; ancak varsayılanın kadın sesi olduğu ortada. Siri'nin eski Norveç dilinde "zafere götüren güzel kadın" anlamına geldiğini biliyor muydunuz mesela?

Dijital asistanların çoğunlukla kadın sesiyle öne çıkmalarındaki esas sebep, ilk bakışta gerçek hayatta kadınlarla özleştirilmiş meslekleri ve görevleri yerine getirmeleri gibi görünüyor. Washington Üniversitesi'nde görevli Michelle Habell-Pallan da onaylıyor bu görüşü. Kendisi gerçek dünyanın cinsiyetlendirilmiş kalıplarının, bu asistanlar aracılığıyla dijital dünyalarda yeniden üretildiğini savunuyor. Yine de Habbel-Pallan'ın dedikleri kimi açılardan biraz yüzeysel kalabilir. Çünkü bazı başka bilim insanlarının çalışmaları, teknolojideki kadınsı tınlayışın farklı sebepleri olabileceği ihtimalini güçlendiriyor. Örneğin bilgisayar-insan etkileşimi üzerine çalışan akademisyen Karl MacDorman'ın yürüttüğü bir araştırmada, kadın ve erkek kullanıcıların ortak bir şekilde kadın sesini erkek sesine göre daha sıcak ve samimi buldukları ortaya çıkmış. Yine benzer şekilde, 2013'te hayatını kaybeden Stanford Üniversitesinden iletişim profesörü Clifford Nass'a göre de kadın ya da erkek pek çok kişi, erkek sesini kadın sesine göre daha otoriter bir tonda algılıyormuş. Ayrıca Nass'ın altını çizdiği önemli bir nokta daha var: Asistanlarda erkek sesi seçeneğinin olması, yapılan konuşmayı her durumda kadınsı olmaktan çıkarmıyor. Zira kadın ve erkeklerin yapı bakımından farklı cümleler kurabildiklerini belirtiyor Nass. Dolayısıyla konuşan ses bir erkeğe de ait olsa, cümleye anlam verenin kadın olduğu gerçeği değişmeyebilir.

Bu bulgular ışığında şunu diyebilir miyiz acaba: Mesele sadece toplum tarafından kadınlara biçilen rollerin dijital dünyada yeniden üretiliyor olması olmayabilir. Kadın veya erkek fark etmeksizin, pek çoğumuzun konuştuğumuz uygulamanın kadın olmasını tercih etmesinin asıl sebebi, gerçek dünyanın erkeksi otoriterliğinden hiç olmazsa dijital dünyada kaçmak istememizdir belki de, kim bilir? Bu arada evet, erkeksi bir otoriterlikten rahatsız olmanız için ille de kadın olmanıza gerek yok. Hani bazılarınız dergiye attığınız maillerde etrafınızdan "Koca adam oldun hâlâ oyun mu oynuyorsun?!" şeklinde eleştiriler aldığınızı söylüyorsunuz ya, hah işte vurgulamak istediğim tam da bu söylenenlerden duyduğunuz hoşnutsuzluk. Bu eleştirilerin özünde yaptığı, yetişkin bir erkeğe oyun oynamaması, gerçek sorumlulukları dururken 'boş beleş' hobiler edinmemesi ve daha da beteri, bir daha asla çocuk gibi hissetmemesi gerektiğini öğütlemek maalesef.

Yapay zekâ çalışmaları, dijital asistanların işlevleri gibi meseleler gelecekte ne noktaya varır şimdiden kestirebilmek mümkün değil. İleri düzeydeki bir yapay zekânın kendi cinsiyet algısının nasıl şekilleneceği ve bunun biz günümüz insanlarının cinsiyet kodlarına nasıl etki edeceği de epey ilginç bir tartışma. Ama gerçek şu ki bugün bu alanda çalışma yapan üretici ve geliştiriciler, biz tüketicilerin değişen algı ve beklentilerine uygun bir şekilde teknolojinin işitsel yönlerini kadınlaştırıyor. Bu durum cinsiyet eşitsizliğini çoğaltarak geleceğe taşıyabileceği gibi, kadın-erkek eşitliğini sağlamlaştırma ve tek tip erkek algısını yerle yeksan etme potansiyelini de içerisinde barındırıyor bence. Mühim olan, biz dijital dünya gezginlerinin bugün ve gelecekte kadın-erkek ayırmadan bütün özgürlüklerimize ne denli sahip çıkacağımız.



PLANTRONICS RIG 515HD LAVA KULAKLIK

Söz konusu ses performansı olduğunda hemen her bilgisayar oyuncusu kalitesiz bir kulaklığın verdiği rahatsızlığı bilir. Seslerin nereden geldiğini duymak özellikle bazı oyun türlerinde bütün deneyiminizi değiştirebilecek kadar önemli hale gelebiliyor. Hiçbir şey olmasa bile, sevdiğiniz bir oyunun müziklerini bir kez kaliteli bir kulaklıktan dinlediğinizde dünyanın değiştiğini hissetmez misiniz?

Plantronics RIG 515HD, ses kalitesi söz konusu olduğunda göğsünü gururla kabartacak özelliklere sahip. 7.1 Dolby surround ses sistemi sayesinde en ufak seslerin bile tınısını duyabiliyor, nereden geldiğini hiç çaba sarf etmeden fark edebiliyorsunuz. Kulaklığın çevresinde bulunan deri oldukça dayanıklı ve sesi çok iyi tutuyor, bu da hiçbir sesin dışarıya kaçmamasını sağlıyor. Tabii aynı zamanda tüm performansın yalnızca sizin kulaklarınız için sunulması da garantilenmiş oluyor böylece.

Kulaklıklar söz konusu olduğunda en önemli özelliklerden biri de ergonomik olmaları. RIG 515HD bu konuda malzeme açısından gerçekten iyi tercihler yapmış. Oldukça dayanıklı olan plastiği aynı zamanda epeyce de esnek... Ayarlanabilir kafa bandı sayesinde hiçbir şekilde başınızdan kaymayacak şekilde oturtmak da oldukça kolay. Ergonomi konusunda en iyi yanıysa yalnızca 200 gram ağırlığında olması. Saatler boyunca kulaklığı hiç çıkarmadan müzik dinlerken ya da uzun oyun seanslarında dâhi kulaklığın varlığı bir an olsun rahatsızlık yaratmadı bende.

eSporcular için düşünülerek tasarlanmış bir kulaklık olduğundan mikrofonuna da epey özen gösterilmiş RIG 515HD'nin. Ses tutma özelliği ciddi anlamda etkili, tertemiz bir iletişim kurmanızı sağlayan mikrofonu gene kaliteli malzemesiyle sık kullanılsa dâhi yıpranma belirtisi göstermiyor. Kulaklıkların kullanım sıklığına göre çok çabuk yıpranabildiği herkesin malumu. Plantronics bu durumu düşünerek yaptığı tasarımda uzun ömürlü bir aksesuar yaratmayı başarmış.

USB bağlantı kablosuyla gelen kulaklığa 3.5 mm'lik kulaklık girişi kullanmak isterseniz bu kabloyu ayrı olarak satın almanız gerekiyor. Bunun yanı sıra kablo üzerinde bulunan aparat sayesinde surround ses özelliğini kolayca açıp kapatabiliyorsunuz. Ne var ki kulaklık üzerinden ses ayarı yapamıyor olmak bir eksi sayılabilir. Her şeyi bir arada düşünüp fiyatını da hesaba kattığınızda (350 lira civarı), Plantronics RIG 515HD Lava uzun ömürlü ve hem iletişimde hem de ses kalitesinde çok iyi bir performans sunan bir aksesuar. Özellikle oyunlarında ses performansına önem verenler için kesinlikle hesaba katılması gerekli. **-Tarık**

WD BLUE SSD 1TB

Eğer dijital dünyanın tarihini yazan birileri varsa bir kenara şunu not etmeli: "Manyetik disklerin tabutuna iki çivi daha vurdular". Arkasından kötü konuşmuş olmayalım, tam 60 yıllık bir teknolojiden bahsediyoruz. Altmış yıldır manyetik disklerimiz anılarımızı, oyunlarımızı, verilerimizi saklıyor bizim için. Ama çok değil birkaç seneye unutulmaya başlanacaklar.

Bunları bana yazdıran bir ürün, ama iki ayrı olaya gebe bir ürün. Öncelikle SSD'nin tek zayıf yanı, düşük kapasite / yüksek fiyat biliyorsunuz. Artık bunun tamamen kırılmaya başladığını görüyoruz. Başta yüksek fiyatlar yüzünden 128-256 GB aralığına sıkışır, ancak işletim sistemi ve birkaç oyun kurabilirdik SSD'ye.

Ama 1 TB, çoğu kullanıcın tüm ihtiyaçlarını karşılayabilecek kritik bir seviye. Bu seviyedeki SSD'lerin alınabilir olmaya başlaması HDD'nin de sonunu getirir. WD Blue'nun 1 TB'lık modelinde 1.350 TL'lik fiyat etiketi var, ancak 1.250 TL civarına bulabiliyorsunuz. Nesi ucuz demeyin, bu fiyata ancak 80 GB SSD alabildiğimiz günleri de hatırlıyorum. WD Blue HDD'in 400 TL civarından satıldığını düşünürsek, bu gidişle birkaç sene içinde HDD ile SSD arasındaki fiyat farkları umursamayacağımız noktaya gelecek.

HDD'in tabutuna yediği ikinci çivi ise çok önemli bir şampiyonunu kaybetmiş olması. Takip edenler bilir bugüne kadar SSD pazarında öncü firmalar hep bellek üreticileriydi. Ancak HDD üreticisi iki büyük dev Western Digital ve Seagate bu pazardan uzak durmuştu. WD de fiyat/performans dengesinin değiştiğini, HDD için çanların çalmaya başladığının farkında olmalı ki geçen sene milyarlarca dolarlık bir anlaşmayla SanDisk'i satın aldı. Bu da HDD çağının kapanmaya yakın olduğunun büyük bir işareti.

Tarihi kenara koyalım da biraz da eldeki ürüne bakalım. WD'nin piyasaya sürdüğü SSD Blue serisi, SanDisk'in X400 serisi ile hemen hemen aynı. Aradaki tek fark daha gelişmiş bir firmware kullanılması ve performansının birazcık daha iyi olması. Bu yüzden WD Blue SSD'yi de üst seviye bir ürün olarak görebiliriz, zaten ardışık verilerde okuma hızı 545 MB/s, yazma hızı ise 525 MB/s, gayet güçlü değerler.

Yeni bir SSD alacaksanız okumanın 550, yazmanın 530 civarında olmasına dikkat etmek lazım (piyasada halen 400 MB/s'lik çok model var). Bunun dışında sadece güvenebileceğiniz uzun ömürlü bir marka ve uygun fiyatı seçiyorsunuz. Çünkü SSD'lerde yakın değere sahip sürücüler arasındaki performans farkları hissedemeyeceğiniz kadar az. WD marka olarak SSD pazarına yeni girdiği için fiyatının bu aralar daha rekabetçi olması da gayet normal. Daha önce SanDisk kullanmadığımdan uzun ömürlülük konusunda bir şey diyemeyeceğim ama WD'yle birleşmenin yaygınlık ve müşteri desteğini geliştireceğine şüphe yok. **-Tuğbek**





PLAYSTATION WIRELESS STEREO HEADSET 2.0

PlayStation keyfini arttıran bir güzellik

Sony'nin var olan tüm konsollarında (PS4, PS4 Pro, PS3 ve Vita) kullanılabilen yeni kablosuz kulaklığı hem kalite hem de fonksiyonellik alanında büyük bir boşluğu doldurmuş görünüyor.

Kulaklık gayet hafif ve kafanızı sıkmayacak şekilde oturuyor, deriden yapılmış kulak pad'leri çok uzun süreler oynanınca biraz ısınsa da önemli bir rahatsızlık yaratmıyorlar. Yine daha az yer kaplayacak şekilde katlanabilen bu pad'ler görünmez bir kafa boyutu ayarına da sahip.

Kablosuz frekansı 2,4 GHz olduğu için örneğin odadan odaya geçerken ses kesilmeleri yaşasanız da konsolla aynı ortamdayken hiçbir zaman kesilme olmuyor. Gelelim olayın neşelendiği 7.1 VSS desteğine. PS4 ve PS3 oyunlarında tek tuşla aktive edilebilen bu özellik ağır çatışmaların yaşandığı Battlefield 1 gibi oyunlarda daha etkili olsa da The Last Guardian, Final Fantasy XV tarzı yapımların çevreleme hissiyatını son derece doğal bir şekilde deneyimlemenizi de sağlıyor. Kulaklığın ses seviyesi gayet yeterli gelirken özellikle basların birazcık düşük kaldığı söylenebilir. Buna karşılık seslerde asla bozulma, cızırdama gibi durumlarla karşılaşmadım. Örneğin The Last of Us, MGS V gibi gizlilik gerektiren oyunların multiplayer modlarında hem takımınızla iletişim hem de rakibin ayak seslerini ve uzaklığını duymak anlamında cihazın çok iyi iş çıkardığını söyleyebilirim. 8 saat giden (bazen 6 saat) şarjı ise yeterli. Tüm manuel kontrollerin (ses açma kapama, VSS, konuşma - oyun sesi dengesi) sol kulaklık pad'inde konumlanmış olması biraz alışma gerektiriyorsa da bu büyük bir sorun değil. Herhangi bir uzantısı olmayan gizlenmiş mikrofon ise harika bir fikir ve gayet güzel çalışıyor. Alet micro USB sayesinde PC'lerde yalnızca stereo modunda kullanılabilirken PSN'den PS4'e indirilen yardımcı uygulama sayesinde kullanabileceğiniz oyun profilleriyse gerçekten işe yaramış.

PS4'ü olan ve oyunlarını kulaklıkla oynamayı seven arkadaşların piyasada bundan daha iyi bir alternatifi yok açıkçası. Gayet temiz bir performans sunan kablosuz 2.0 modeli, ergonomi açısından benden tam puan alırken ses kalitesinden de ödün vermiyor. Tek kusuru olarak basların biraz zayıf kalması ve bazen hızlı biten şarjı gösterilebilir, bunlar haricinde gayet başarılı bir ürün ve konsolunuzda oyun keyfini yükselttiği tartışmasız bir gerçek. **-Eren E.**

TEKNİK ÖZELLİKLERİ

• Tür: Dairesel • Surround Sound: Virtual 7.1 • Frekans mesafesi: 20 Hz'den 20 KHz'e • Sürücü: 2x40 mm dinamik • Kablosuz sinyal: 2.4 GHz • Batarya: Şarj edilebilir dâhili lithium-ion • Batarya Ömrü: 6–8 saat • Desteklenen platformlar: PS3, PS4, Vita, PC, Mac • Ekstralar: Koruma Kesesi, 3.5 mm kablo, USB Dongle, USB şarj kablosu • Fiyat: 399 TL

AYIN AKSESUARI: KESİNTİSİZ GÜÇ KAYNAĞI (UPS)

Türkiye'de yaşamanın maalesef pek çok zorluğu olabiliyor. Bunlardan oyuncuların nasibine düşen bir tanesi de malum: Elektrik kesintileri! Binlerce lira saydığınız donanım parçalarına zarar gelmesi korkusu bir yana, üzücü veri kayıplarına da neden olabiliyor elektrik kesintisi ve voltaj dalgalanmaları. Bu ay UPS seçerken dikkat edilmesi gereken ayrıntılara değinirken gerçekten bir UPS'e ihtiyacınız var mı, buna da cevap bulmaya çalışacağız.

MASAÜSTÜNÜ DİZÜSTÜ KAYITSIZLIĞIYLA KULLANMAK

İlk olarak şunu söyleyeyim: Bu iş sandığınızdan daha da tuzluya gelecek, zira o gördüğünüz ucuz UPS'ler muhtemelen PSU'nuzla uyumlu çalışmayacak. Şimdi piyasadaki 80+ sertifikalı PSU'lar (bizim her daim almanızı tavsiye ettiğimiz) aktif PFC (güç faktörü düzeltmesi) özelliğine sahip oluyor. UPS'nizin de aktif PFC'li PSU'nuzla uyumlu şekilde çalışabilmesi için genelde, simüle edilmiş değil de gerçek sinüs dalgaları (pure/true sine waves) kullanması gerekiyor. Bu durumda da fiyatlar maalesef hopluyor. Ama aktif PFC uyumlu UPS olmazsa olmaz, zira buna dikkat etmezseniz donanımınızı korumak için aldığınız alet, o parçaların katili haline gelebilir, ciddiyim.

Peki, aktif PFC uyumundan başka neye bakacağız? UPS'lerde watt yerine voltamper derecelendirilmesi yapılıyor. Dolayısıyla sisteminizin tükettiği gücün yeterli VA karşılığına da dikkat etmeniz gerekiyor. Tavsiyeler de toplam tüketim gücünüzün %50-75'inin üzerine karşılık gelen bir VA'ya sahip bir ürün almanız yönünde. Yine line-interactive dönüştürücülere sahip UPS'ler de, kesintilerin yanında voltaj dalgalanmaları için mantıklı bir koruma tercihi. Ayrıca siz bilgisayar başında değilken de kayıt alma ve güvenlikli kapatma özelliklerine sahip yazılımlarla gelen UPS'ler düşünülebilir.

Bence ev kullanımı için öncelikli olarak iyi bir PSU ve akım korumalı prizler seçmek çok daha mantıklı. Eğer 80+ bir PSU'nuz varsa donanım bileşenlerinizin elektrik kesintilerinden vs. zarar görmesinden korkmanıza gerek yok. Büyük bir işletmeye yahut veri kaybının direkt olarak etkileyeceği bir mesleğe sahipseniz UPS elbette olmazsa olmaz ama geri kalanlar paralarını başka bileşenlere saklayabilirler. **-İhsan A.**



TAVSİYELER

- **CyberPower CP1500PFCLCD PFC Sinewave UPS 1500VA 900W PFC Compatible Mini-Tower:** *Amazon fiyatı:* 197 Dolar
- **APC Back-UPS Pro 1500VA UPS Battery Backup & Surge Protector (BR1500G)** *Amazon fiyatı:* 160 Dolar

Yeni

SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (2000+ TL)

Rahat bir oyuncusunuz. Aceleniz yok. Birkaç yıl geriden gelip, eski oyunları tadını çıkara çıkara oynamayı seviyor olabilirsiniz. Bir bilgisayara ihtiyacınız var, masaüstü olacak ve çok paranız yok. O halde böyle bir sistem kuracaksınız - Bu sistem video editlemeye, VR'a ve en güncel oyunlara hazır olmayacak, fakat en güncel olanı kovalamıyorsanız cüzdanınızı daha az hırpalayacaktır.

GPU	CPU	ANA KART
AMD RADEON RX 470	I3 6300	MSI B150M
950 TL	520 TL	330 TL
RAM	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
8 GB DDR3	TOSHIBA 500GB DT01ACA050	SEASONIC S12II 620 BRONZE
180 TL	169 TL	380 TL
TOPLAM: 2.530 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (~4000 TL)

TL'deki ciddi düşüşün en sert vuracağı kesime acı içinde hitap edeceğim yer burası. Birkaç yıl öncesinin oyunlarını nispeten iyi özelliklerde oynarsınız ve bilgisayar kullanarak yapacağınız diğer işlemlerde de fena performans almazsınız böyle bir sistemle. Yine de güncel oyunları yüksek ayarlarda oynamayı veya etkili bir VR deneyimi almayı beklemeyin.

GPU	CPU	ANA KART
GTX 1070	İ5 6400	ASUS Z170 PRO GAMING
2.200 TL	770 TL	700 TL
RAM	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
16 GB DDR4	SEAGATE BARRACUDA GREEN 1TB ST1000DM003	SEASONIC SEA-M12II-850W BRONZE
440 TL	210 TL	540 TL
TOPLAM: 4.860 TL		

SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (8000+ TL)

Bunu cidden ekonomi bu haldeyken yapmanızı önermiyorum ama piyasadaki en güçlü kullanıcı seviyesi cihazlardan birini oluşturacak çılgınlıktaysanız, aşağıdaki liste size ilham verebilir. Piyasadaki her oyunu çatır çatır çalıştırır, üstüne bunun videosunu çeker, birkaç dakikada da render'ını alıp, VR'a akarsınız. Üç kuruş daha verip nazar boncuğu da alın.

GPU	CPU	ANA KART	
GIGABYTE GTX 1080 WINDFORCE 8GB X 2	I7 6700K	ASUS Z270	
3.260 TL (x2)	1.490 TL	630 TL	
RAM	**HDD**	**SSD**	**GÜÇ K.**
16 GB DDR4	SEAGATE BARRACUDA 2TB ST2000DM001	SANDISK 240 GB	CORSAIR AX860I CP-9020037
440 TL	330 TL	320 TL	1.130 TL
TOPLAM: 10.860 TL			



DURUP BİR DİNLENİRKEN

Menüyü Alabilir Miyiz?

Sevgili okur, sana karşı dürüst olacağım. Bu ay çok yoğundum ve oyunumuzu geliştirmeye çalışırken karşıma çıkan bazı kod hatalarını ayıklamaya çalışmanın zaman alacağını görünce birkaç denemeden sonra geri basmaya karar verdim. Fakat bu kararı vermem çok da zor olmadı, zira şimdilik karakter ve mekanik kodlarında ilerlemeden de size öğretebileceğim birçok Game Maker fonksiyonu olduğunu biliyordum.

Dolayısıyla bu ay affınıza sığınarak biraz sakinleyip, oyunumuzun farklı bir alanına odaklanacağım: Menülere.

ÇALIŞAN MENÜSÜ

Neredeyse her oyunda bir tür menü vardır. Bu ya oyunu ilk açtığınızda gelen *Title* menüsü, ya oyunu durduran *Pause* menüsü, ya da envanter, craft etme, karakter geliştirme gibi oyun içinde gereken menüler olabilir. Menülerle aranızı iyi tutarsanız, oyunlarınıza kolaylıkla envanter kontrolü üzerine kurulu dinamikler ekleyebilir, oynanışı derin şekillerde etkileyebilirsiniz.

Şimdi, menülerin şahı, Pause menüsüdür. Durdurulamayan oyunlar bir tasarım öğesi olarak kullanılabilir ama biz burada klasiklerin yolundan şaşmayacağız. Oyun içi menülerin kullanımı sırasında oyunu durdurmamak mantıklı olabilir ama bizim yapacağımız kontrol menüleri için oyunun Pause moduna geçmesi önemli. Ve bu sandığınızdan biraz daha nüanslı bir iş.

ZAMANI DURDURUN!

Şimdi, burada yapacağımız özetle ekrandaki tüm objeleri ve işlemleri dondurmak ve ekrana bir pause menüsü çizdirmek. Bunun için ilk adımı tahmin ediyorsunuzdur zaten: Yeni bir obje yaratıp, adını obj_pause koydum. Yine bir Create Event seçip, kodu ekliyoruz:

```
pause = 0;
```

Sonra, Keypress Esc event'i ekliyoruz. ESC tuşuna bastığımızda, pause menüsü çağrılacak. Ekleyeceğimiz kod çok basit:

```
if (!pause)
{
        pause = 1;
        instance_deactivate_all(true);
}
```

Özetle, eğer **pause** değerimiz 0 ise, ESC tuşuna basmak pause değerini 1 yapacak ve ekrandaki tüm objeleri inaktif hale getirecek. Burada önemli bir detay var bu arada: **instance_deactivate_all** son derece güçlü bir komut ve ekranın altına bakarsanız orada "(notme)" diye bir tabir göreceksiniz. Bu bir flag, komutu çalıştıran objenin, bu komutun etkilerine maruz kalmayacağını gösteriyor. Eğer bu bulunmazsa, kodu çağıran objenin kendisi de yok edilmek zorunda olacağı için, Pause komutunuz sadece bir kere çalışacaktır.

Şimdi oyunu durdurduktan sonra menümüzün içeriğini oluşturacağımız zaman, o kodu tam olarak buraya yerleştireceğiz. Şimdilik, pause durumunun bitirilmesi için diğer durumu belirtelim:

```
else
{
        pause = 0;
        instance_activate_all();
}
```

Basit ve harika! Oyununuzu deneyin, tüm objelerin sorunsuzca durdurulup, düzgün bir şekilde devam ettiğini göreceksiniz. Pause modunu bir kere açtıktan sonra kapatamıyorsanız, insatance_deactivate_all komutunun (notme) flag'ini kontrol edin.

Son olarak, ileride ekleyeceğimiz menülerde vs. ESC tuşunun bazen pause yerine menüden çıkma için kullanılabileceğini hatırlatayım. Bunu sağlamak için, Keypress Event'inizin başına şimdiden bir if değişkeni getirebilirsiniz.

HEPSİNİN ÜZERİNE BİR PERDE ÇEKMEK

Şimdi, zamanda yarattığımız boşluğun yerini dolduracak bir şeyler yaratalım! Menülerden



bahsediyorum. Haydi bakalım, objeye ek; Draw Event! Kodu yazdıktan sonra satır satır açıklayacağım:

```
if (pause)
{
        draw_set_color(c_black);
        draw_rectangle(0,0,(room_width-50),(room_height-80),0);
        draw_set_halign(fa_center);
        draw_set_font(fnt_menu);
        draw_set_color(c_white);
        draw_text(room_width/2,room_width/2,"Oyun Durduruldu");
        draw_set_color(c_black);
}
```

İngilizceniz varsa açıklama olmadan bile ne yaptığımızı görmek çok da zor değil sanki, ha? Çizeceğimiz şeyin rengini siyah, şeklini kare, genişliğini odamızın genişliğinden yatay olarak 50, dikey olarak 80 az olacak şekilde ayarladık. Yatay hizalamada ortaya aldık, çizilecek yazıların fontunu tanımladık, font rengini beyaz olarak seçtik ve çizilecek yazının oda genişliğinin ortasına gelecek şekilde basılmasını sağladık.

EKONOMİK MENÜ

Şimdi, menümüze biraz çeşni katma zamanı. Öncelikle, menü seçeneklerimiz için Sprite'lar yaratacağız. Her şeyden önce, yazıların üzerine geleceği kare şeklindeki kutuyu çizdik. Bunu, normal sprite yaratır gibi yapıp, görsel alana çizmek yerine text girerek yapabilirsiniz.

Şimdi yeni bir obje yaratıp, adını obj_kontrol_oda koyuyorum. Bu obje, her odada karakterimizden veya durumumuzdan bağımsız olarak çağırabileceğimiz fonksiyonları belirleyecek. Buna bir Keypress <ESC> ekleyip, aksiyon olarak bir kod çağıralım:

```
instance_create(x, y, obj_kontrol_pause_menu);
```

obj_kontrol_pause_menu, pause menümüzü çağırma işleminin ilk aşamasından sorumlu. Bunu neden buradan böyle çağırdığımızı birazdan daha iyi göreceksiniz. Şimdi, ona gidelim ve Create Event'inin altına ilk kodumuzu yerleştirelim:

```
screen_save("son_ekran.png")
```

screen_save fonksiyonu, ekranın görüntüsünü alan çok faydalı bir özellik. Burada bir hinlik yapacağız. Ekrana her pause anında tüm objeleri yerleştirmeye devam etmek yerine, pause moduna geçilmeden hemen önce oyunun son halinin bir screenshot'ını alıyor ve biz bunu bir dosya olarak tanımlıyoruz. Devam edelim...

```
instance_deactivate_all(true);

arkaplan=("son_ekran.png", 0, false, true, 640, 360);

secim = "Devam";
```

Böylece aldığımız ekran görüntüsünü arkaplan değerine tanımlayıp, bir de seçim değişkeni belirledik. Menüye ilk girildiğinde çıkacak seçim "Devam" olacağı için de oradan başlattık.

Şimdi, bir yukarı, bir aşağı, bir ESC, bir de SPACE tuşlarına dayalı birer Keypress tanımlayın.

```
If (secim == "Devam")
{
        secim = "Reset";
}
else if (secim == "Ayarlar")
{
        secim = "Devam";
}
else if (secim == "Reset")
{
        secim = "Ayarlar";
}
```

Bu, görebileceğiniz gibi Keypress <UP> için tanımladığımız durumlar. Aşağı tuşu için, her ikiliyi kendi arasında yer değiştirmelisiniz, böylece diğer yöne doğru değişmiş olacaklar.

Şimdi, bir Draw GUI Event'i ekleyelim.

```
draw_sprite(arkaplan, 0, 640, 360);
```

Böylece, arkaplan olarak kaydettiğimiz değişken ekran görüntüsünü arkaplana çizdirmiş olacağız. Şimdi, düğmelerin durumlarını tanımlayan değerleri girelim:

```
if (secim == "Devam")
{
        draw_sprite(spr_pause_devam, 1, 640, 360 - 100);
        draw_sprite(spr_pause_ayarlar, 0, 640, 360,);
        draw_sprite(spr_pause_reset, 0, 640, 360 + 100);
}
else if (secim == "Ayarlar")
{
        draw_sprite(spr_pause_devam, 0, 640, 360 - 100);
        draw_sprite(spr_pause_ayarlar, 1, 640, 360,);
        draw_sprite(spr_pause_reset, 0, 640, 360 + 100);
}
else if (secim == "Reset")
{
        draw_sprite(spr_pause_devam, 0, 640, 360 - 100);
        draw_sprite(spr_pause_ayarlar, 0, 640, 360,);
        draw_sprite(spr_pause_reset, 1, 640, 360 + 100);
}
```

Böylece üç seçeneğin de seçildiğinde neler değişeceğini tanımlamış olduk. Aslında bu şekilde menülerde doğru sprite'ların doğru frame'lerinin çağrılmasını sağlamak, hatırlarsanız karakter animasyonları sırasında yaptığımız yumruk atma frame'lerini belirlemeye benziyor.

ÇIKMA VE SEÇME

Keypress ESC'in koduna bakalım:

```
instance_destroy()
```

Basit, ama daha bitmedi. Destroy Event'i ekleyelim. Bu event, aynı düşmanları öldürdüğümüzde puan toplama mantığındaki gibi, bir obje yok edildiğinde olacak ek aksiyonları tanımlamamızı sağlıyor.

```
If (file_exists("son_ekran.png"))
{
        file_delete("son_ekran.png");
}

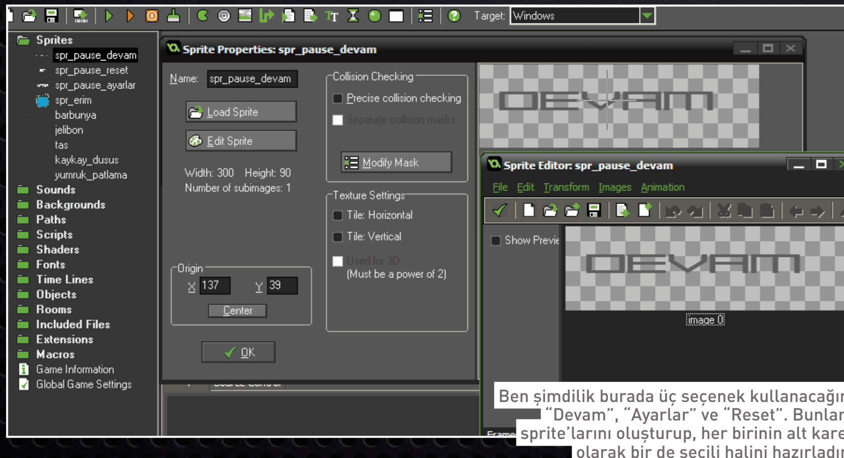
instance_activate_all();
```

Böylece, menüden çıkmak istediğinizde ekran görüntümüzün varlığı kontrol ediliyor, varsa bir sonraki sefer tekrar yaratılabilmesi için siliniyor, ve akabinde oyun dünyası hayata dönüyor.

SİPARİŞ VERMEYE HAZIRIM

Gördüğünüz gibi menüler de, Game Maker'da (ve aslında diğer geliştirme ortamlarında da) istediğiniz kadar karmaşık veya nüanslı hale getirilebiliyor.

Statik yapıları ve gitgide abartılarak animasyonlu falan yapılabilmeleriyle menüleri haklı olarak epey cazip buluyor olabilirsiniz. Eğer kullanması rahat, kullanıcı geribildirimi yeterli ve yapımı zor olmayacak bir envanter menüsü örneği isterseniz, eski Baldur's Gate oyunlarındaki menülere bakmanızı önereceğim. Arkaplanlar, kutular, sprite'lar, ön-arka ilişkisi efektleri ve ses efektleri konusunda en başarılı eski ve basit örneklerdendir o oyunlar. Daha detaylı çalışmalarla bunları desteklemek isterseniz, buralardan ilham alabilirsiniz. Birçoğunun dosyaları bile var internette doğrudan projelerinize import edilebilir halde bulunan. Haydi kolay gelsin :) **-Erim**



Ben şimdilik burada üç seçenek kullanacağım: "Devam", "Ayarlar" ve "Reset". Bunların sprite'larını oluşturup, her birinin alt karesi olarak bir de seçili halini hazırladım.

VS KONSOL



Emre: Alpcim emülatörleri pek sevdiğine dair duyumlar aldım, yüreğim burkuldu. Senin gibi oyuncu bir adam emülasyondan ne zevk alıyor bir anlatıver bana hele? Hele misler gibi konsola kurulup oynamak varken?

Alp: Şimdi şöyle oluyor abi, emülatörler pratik. Kurulacak konsol yoksa ve kartuşlar tozlarla birlikte kayıplara karıştıysa elden başka ne gelir? Kanepe olmasın, bilgisayar koltuğuna kurulalım. Hem önemli olan oynamak değil mi yav?

Emre: Valla ben retro kafa adamım. Oynamak kadar o yılların konseptini, havasını ve kendi zorluklarını tatmak da önemli benim için. O yıllarda yaşadıklarımızı simüle etmeye çalışıyoruz sonuçta. Oyun sana tek oturuşta bitir diyorsa tek oturuşta bitireceksin, kartuşa üflenmesi gerekiyorsa ciğerleri boşaltacaksın. Öyle save state'dir, hızlı emülatördür falan bozar retrocu adamı. Maddi gücün el verdiği şekilde de yavaş yavaş her eski konsolu da toplayabilirsin hem.

Alp: Çok nostaljik yaşıyorsun be abi. Ben uygun fiyata (!) kutulu bilgisayar oyunu bulamıyorum sen kartuş diyorsun. Biz Seattle'daki geek ya da Japonya'daki 20 küsur yıl boyunca konsolu açık bırakan abi değiliz ki. Zırt pırt elektrikler kesilirse, ki kesiliyor, oyun arada kaynar. Kaldı ki o an sıkılıp oyunu bıraktım, sonra tekrar aynı yerleri niye gideyim ki kaydetmek varken? Ayrıca kayıt DOS döneminde de vardı.

Emre: Bak işte ama önemli olan o dönemin oyunlarını o dönemin koşullarıyla oynayabilmek. Elektriğin kesilmesi, kalitesiz joystickten parmakların su toplaması, adaptörün patlaması falan bütün bu koşullara dâhil. Önemli olan oyunun meydan okuduğu her türlü faktörü yenebilmek. Ama emülatör değil, oyunun kendisi save state sunuyorsa ona lafım yok tabi.

Alp: Şu an Steam'de Atari oyunlarını, Sonic'li Sega Genesis oyunlarını, Mega Man Legacy Collection'ı satın alıp oynayabilmek mümkün. Herhangi bir teknik aksaklık yaşamadan aynı oyunu oynayabiliyoruz. Yapımcılar bile artık oyunlarını modern sistemlere taşıyorken biz neden geriye gidelim? Bak Nintendo NES: Classic Edition'ı çıkardı ama zahmet edip Türkiye'de satışa sunmadı bile. Bunu dahi yapmayan adamların konsollarını niye alalım emülatörü tık diye indirebilmek varken?

Emre: Bak bence şurada ayrılıyoruz, senin amacın sadece oyunu bitirdiğin oyunlar listene eklemek mi, yoksa oyunu o dönemi yaşayarak tecrübe etmek mi? Saydığın resmi toplama paketlerine de tamamım bu arada ki onlar bile save state vermez. Şimdi atıyorum Mega Man 2'nin rom'unu indirdin, emülatörle habire save state ala ala bitirdin, o zaman bu adam benim karşıma bu oyunu bitirmiş

EMÜLASYON

havasıyla çıkamaz, gömerim onu. Ayrıca NES: Classic Edition'ın Türkiye'ye gelmeme sebebi Türk oyuncular olarak Nintendo oyunlarına para vermeden paso emüle etmemiz. Ben Nintendo olsam ben de getirmem.

Alp: Nintendo getirmediği için emüle ediyoruz zaten. Orada garip bir döngü var, elbirliğiyle çözecekler artık. Abi, kurallarına göre oynamak demişsin de briç, satranç falan oynamıyoruz ki. Nerede oynadığımız mı önemli, ne oynadığımız mı? Ayrıca yine aynı koşullarla oynuyorum, zıplama tuşuyla zıplıyor, ateş tuşuyla ateş ediyorum. Hackleyip ölümsüzlük hilesi falan kullanmıyorum ki. Bu kadar katı kurallar eğlenmenin önünü kapatıyor bence. Takdir ediyorum, yapabiliyorsan yap ama herkesin yapmasını bekleme.



Emre: Hayır, aksine para verip almadığımız için Nintendo getirmiyor. DS ve Wii dönemlerinde Nintendo ilk kez Türkiye'ye giriş yaptı fakat gene hiç kimse bir şey almayınca çekilip gittiler. Dediğim gibi amaç olarak farklı düşünüyoruz belli ki. Ben şahsen konsolu anten girişinden TV'ye bağlayıp kartuşu üflerken zamanda 20 sene geri gidiyorum, sen ise credits ekranını görmeye çalışıyorsun.

Alp: Açıkçası sorunlu çıkan ve çöküp masaüstüne atan oyunlardan sonra ben fiziksel engel yaşamak istemiyorum artık. Amacımız oyunu oynamak, yapımcılarını takdir etmek ve o tecrübeyi yaşamaksa bunu nerede yaptığımızın önemi yok. Önemli olanlar şunlar: Oyun üzerine konuşup muhabbet edecek miyiz, beraber oynamayı deneyecek miyiz ve sonrasında bu tatlı bir anı olarak kalacak mı? Bu paydada birleşebilirsek ne âlâ.

Emre: Ya temeldeki amaç tabi ki de senin dediğin gibi eğlenmek ve hayatına güzel izler katmak, katılıyorum sana. Ama söz konusu retro olduğu zaman biraz daha o kafada hareket etmek lazım bence, neyse. Zaten bulamadığım oyunlar için de ben de mecburen emülasyon kullanmak zorunda kalıyorum, ne yalan söyleyeyim...



HABERLER

- Yeni bir **Counter-Strike** yapılıyor olduğuna dair söylentiler ortalıkta dolanadursun, Valve eminim ki bu söylentilerle hiç mi hiç alakası olmayan bir şekilde, CS'in tarihçesine değinen bir video yayınladı: *tinyurl.com/ogz-112-cs*
- Serinin 30. yılı şerefine, ilk oyunu yapan ekip tarafından yeni bir **Double Dragon** geliyor. Yine ilerleyip adam dövme tarzında olacak tabii ki.
- Blizzard, **Diablo**'nun 20. yılını oyunlarında çeşitli etkinliklerle kutlayacağını duyurdu. Henüz etkinliklerin başlama tarihleri belli değil ama.
- **Halo**'nun bolca Lego esintisi taşıyan Mega Bloks Halo diye bir oyunu yapılıyormuş ama iptal edilmiş. Videosu çıktı: *tinyurl.com/ogz-112-halo*
- İptal olan ve yeni videosu çıkan bir oyun haberim daha var ki bu seferki biraz daha üzücü: **The Flash**'ın açık dünya aksiyonu. Hiç fena durmuyormuş: *tinyurl.com/ogz-112-flash*
- Üzülmeye devam, iptal olan **Star Wars: Maul** oyununun da bazı görüntüleri düştü: *tinyurl.com/ogz-112-maul*

Nintendo'nun en yeni-eski konsolu **NES Classic Edition** da kırılan konsollar arasındaki yerini aldı.

Sega çok sayıda oyununun müziğini Spotify'a koydu.

İlk **Metroid**'in iki buçuk yıldır geliştirilen, resmi olmayan devam oyunu Rogue Dawn, NES için çıktı: *tinyurl.com/ogz-112-metroid*

Portal'ın Apple II versiyonu ilginizi çekerse: *tinyurl.com/ogz-112-portal*

RETURN TO THE BLOOD-BATH BATTLEFIELDS.

SAMURAI SHODOWN II

EMRE SÜMER

İki boyutlu dövüş, gerçek ölüm–kalım mücadelesi

Tek bir hatanın bile ölüm getireceğini haykıran, çeliğin çeliğe çarpma sesleri doldurur geceyi. Öyle süslü hareketlerin olmadığı, kanlı bir ölüm-kalım tiyatrosudur bu, ölesiye de gerçekçidir. Samuray eğer dikkat etmezse katananın önce kendisini keseceğini iyi bilir. Bir an olsun unutan, çeliğin ve ölümün soğukluğu ile tanışır. Ölen hasmı sedir sedye içinde sessizce götürülürken aynı uğursuz sessizlikte izler hayatta kalan. Hayret vericidir... Yaşam da bir göz kırpma süresi kadardır, ölüm de...

Aduketlerin havalarda uçuştuğu, rakiplerinin omuriliklerinin söküldüğü, şekilli dövüşçülerin alay edercesine kapıştığı dövüş oyunlarının yağdığı yıllarda girişte bahsettiğim eşsiz hissiyatı verebildiği için ünlü olmuştur *Samurai Shodown II*. Öyle ardı ardına özel hareketler ve yüksek kombolar yapamazsınız. Dövüş yavaş ilerler, önemli olan rakibinizin bir anlık açığını yakalayabilmektir. Zira kimi zaman uzun süre çarpışan silahların sesleri duyulur sadece. Ne zaman en çabuk bir saplama hamlesi, ne zaman rakibinizi salam gibi dilimleyecek bir kesme hamlesi yapmanız gerektiğini iyi bilmeniz gerekir. İşte rakibinizin açığını yakaladığınız anda da vurduğunuz darbenin kudretini iliklerinize kadar hissedersiniz. Gür bir kesme sesi rakibinizin acı dolu sesine karışır. Rakip darbenin etkisiyle savrulur, can barından koca bir dilim, hatta kimi zaman da canının tamamını kaybeder. İşte Samurai Shodown II'yi de eşsiz kılan hissiyat tam olarak budur, tabii aynısı size tattırılmadığı sürece.

Bu yaşam ve ölüm arasındaki ince çizgide geçen oynanışı, feodal Japonya'nın bağrından kopup gelen müzikleri, harika karakterleri ve sabra dayalı oynanışı yüzünden her zaman serinin en iyisi olarak görmüşümdür SS2'yi. Gerçi bu şekilde düşünen tek kişi de ben değilim, zira SNK'nın o altın yıllarının da en iyi temsilcilerinden biri olarak kabul edilir hep. Fakat en güzel tarafı da üzerinden ne kadar zaman geçerse geçsin sunduğu kalitenin hiç eskimemesidir.

E yıllanmış sake dediğin de böyle olur zaten...

NEREDE VE NASIL OYNARIM?

Ben Samurai Shodown 2'yi birkaç kez de olsa atari salonunda oynama şansına eriştim ama en çok zamanımı da PS2'deki toplama paketi Samurai Shodown Anthology'de geçirdim. Bunun haricinde Neo-Geo CD, Neo Geo Pocket Color, PlayStation, PC, Neo Geo X, iOS ve Android platformlarına da çıktı oyun. Emülasyon yöntemlerini dışarıda bırakırsak şu an oynamak için en ideal yöntem Android versiyonu gibi duruyor, zira SNK yakın zamanda bunun gibi pek çok eski efsanesini de Android sistemlere çıkardı. PS1 ya da PC versiyonunu bulmak isteyen arkadaşlara da bol şanslar dilerim.









NEDEN EFSANE OLDU?

1 — HARİKA KARAKTERLER
Karizmatik Haohmaru, onun haşin rakibi Genjuro, kadınların hayran olduğu veremli Ukyo, ninjalığın şahı Hattori Hanzo, Fransız eskrimci Charlotte ve çok daha fazlası! Keşke her oyunda böylesine güzel bir karakter bolluğu olsa da seçmekte zorlansak...

2 — TAKTİKSEL DÖVÜŞ
Oyunun temeli kombolara ve özel hareketlere değil, ağır tempolu bir taktiksel oynanışa dayanır. Rakibin açığını bulmak ve bulmaya çalışırken de garda dikkat etmek gerekir. Kılıç kullanımı içeren bir dövüş için de en ideal sistem bu bence.

3 — YÜKSEK ZORLUK
Oyunun kendisini oynamanın kolay olmadığı kadar yapay zekânın zorluğu da fenadır. En düşük zorlukta bile çok dövüş oyununun en yüksek ayarından daha fazla zorlar. Bu zorluk zaman zaman çıldırtsa da verdiği galibiyet hissi de bir o kadar muazzamdır.

4 — MÜZİKLER
Oyunun konseptine uygun olarak müzikleri feodal Japonya'ya uygun şekildedir. Dönemin tane tane çalan telli çalgıları, ruhu titreten Japon flütleri ve fonda "Youuuuuaaaa" diye bağıran Kabuki sanatçıları dövüşün gerginliğini çok güzel yansıtır.

5 — ÖLÜMCÜL DÖVÜŞLER
Rakibinizin canı az kaldığında ona büyük bir kesme darbesi indirmeyi başarırsanız önce hasmınızdan kan fışkırdığını, sonra da dilimlenmiş salam gibi yavaşça kestiğiniz hizadan bölündüğü görürsünüz. Ardından cesedi bir sedye ile sessizce taşınır... Ürkütücü!

6 — TARİHSEL KARAKTERLER
Oyunun karakterleri dönemin gerçek savaşçılarını temsil eder. Efsane samuray Miyamoto Musashi'yi Haohmaru ve onun gene efsane rakibi Sasaki Kojiro'yu Ukyo temsil eder, hatta Yagyu Jubei ve Ninja ustası Hanzo Hattori bizzat oyunda yer alır.

7 — RAGE BARI
Karakteriniz (ya da rakibiniz) okkalı bir darbe aldığında tam anlamıyla bir öfke patlaması yaşar ve barı tükenene kadar Rage moduna girer. Bu bar süresince yaptığınız vuruşlar da rakibinizin yeddi ceddini sarsacak niteliktedir. Verdiği hissiyat da muazzamdır.

8 — SERİNİN EN İYİSİ
İlk Samurai Shodown oyunu da çok beğenilmesine rağmen ikincisi kalitesini daha da yukarı taşımıştır. Ben de dâhil olmak üzere pek çok kişi için de serinin onca oyunu arasından en iyi kabul edilir hâlâ. SNK'nın altın döneminin en büyük temsilcilerinden biridir.

ÇİĞNEMESEYDİNİZ!

Sevdiğiniz bir markayı ayaklar altına alan, üzerinde tepinen, bu sırada da gözlerinde para işareti parlarken kahkahalar atan oyunlar vardır ya? "Neden hatırlatıp biraz moralinizi bozmayalım ki?" diye düşündük. -Emre S. & Ömer

[XBOX 360]

KINECT STAR WARS

UZAK, ÇOK UZAK BİR DANS PİSTİNDE

Kinect duyuruldu ve milyonlarca ses aynı anda "IŞIN KILICI!" diye bağırdı, bu oyunu gördü ve sessizleşti. Işın kılıcı ve Güç kullanıyorduk, yani kontroller berbat olduğundan çok da kullanamıyorduk aslında ama asıl mesele o değil. Oyunda bir dans mevzusu var ki görmeniz lazım. YMCA'in terelelli bir şekilde Star Wars'a uyarlanmış, "İmparatorluk'ta olmak çok güzel!!" gibi sözleri olan bir versiyonu eşliğinde dans eden bir Boba Fett düşünün. Veya daha güzeli Jabba'nın önünde bikinisiyle neşeli neşeli "bebek bebek bebek ooohhh, benimle olmak istiyorsan, her şeyin bedeli var Solo" gibi sözlere sahip şarkı eşliğinde dans eden Leia hayal edin. Bence canon. -Ömer

[ANDROID]

FINAL FANTASY: ALL THE BRAVEST

FINAL FANTASY EVRENİNİ PARMAKLAMAK İSTEYENLERE

Final Fantasy serisi boyunca çıkan bütün karakter sınıflarını, hatta özel karakterleri bile içeren bir oyun fikri parmaklarınızın kaşınmasına sebep oluyordur muhtemelen. Merak etmeyin, istediğinizi de alacaksınız. Zira oyun boyunca sürekli olarak ekranı parmaklıyorsunuz, adamlarınız da düşmana saldırıyor. Bütün oyun bundan ibaret. Hiçbir taktik, strateji, ayar, sistem yok. Bırakın Final Fantasy serisini, dünyanın en kötü oyunları listesine bile giren *All The Bravest* çok affedersiniz ama oyun boyunca gerçekten neyin parmaklandığını sorduruyor adama. -Emre S.



FINAL FANTASY: ALL THE BRAVEST

[XBOX]

DINO CRISIS 3

DİNOZORLARIN GERÇEK SONU

İkinci oyun ve *Dino Stalker* öyle çok başarılı olmasalar da kendi başlarına belirli bir kaliteye sahip olduklarını kabul etmek gerek. Fakat "uzay istasyonunda dinozor dehşeti" konsepti hanginizin aklına geldi be kardeşim? Birbirini desteklemesi imkânsız korku öğeleri bunlar. Bu fikrin saçmalığı üzerine bolca felçli kamera açıları ve inanılmaz sıkıcı oynanış serpince de üzerinden 14 sene geçmesine rağmen seri tekrar ayağa kalkamadı. Dinozorların sonunu göktaşı çarpması ya da buzul çağı falan getirmedi zaten, direkt bu oyun getirdi. -Emre S.



KINECT STAR WARS

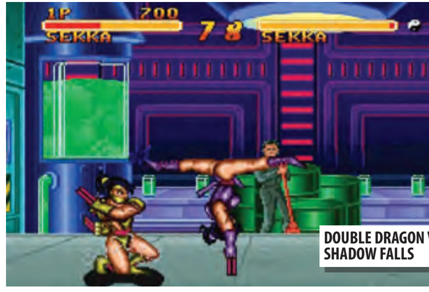
[PC/PS2/PS3/Wİİ/360]

ALONE IN THE DARK: INFERNO

ARTIK KARANLIKTAN KORKMANIZ İÇİN BİR SEBEP YOK

O çöp yığınının altında aslında güzellikler de barındıran oyunlar olur ya, işte *Inferno* da bunun sözlük karşılığı. Doğal felaketlerden kurtulmaya çalışmak, düz kontak yaptırarak araba kullanmak, özgün eşya kullanımı falan güzel şeyler aslında ama karakterinizin belden aşağısı birden zemine girince hepsini unutuyorsunuz tabii. Hayatımda gördüğüm en kötü kontroller, sonu gelmeyen bug'lar, oyundaki buram buram bitmemişlik hissi falan derken cidden yazık olmuş. *Illumination*'ı ise ne siz sorun ne ben söyleyeyim. -Emre S.


SILENT HILL: BOOK OF MEMORIES


DOUBLE DRAGON V: SHADOW FALLS


ALONE IN THE DARK: INFERNO

[PS2/PS3/PS4/PC]

FINAL FANTASY X-2

HACIDAN DÖNÜP POP STAR OLMAK

Bu dosyaya en çok yakışan oyunlardan. Oyun olarak sakat yönleri olsa da fena değildir aslında genel olarak. Ama bu oyun var ya bu oyun... Lanet olsun bu oyuna! Oyun tarihinin en saygın, kişilik olarak en güçlü ve en hanımefendi karakterlerinden Yuna'yı alıp fanservis malzemesi bir pop star yapma fikri kime aitse alnını avuçlayıp kafasını kirişe geçirmek istiyorum. Oyunun konseptini böyle bir şeye çevirmek abukluğun daniskası ama hadi ona tamam dedim, elinde Rikku gibi bu iş için süper ideal bir kızcağız var, neden Yuna! Biliyorum ama, bu, Square'dekilerin aşkımızın arasına girmeye çalışması! Bir komplo! Bizi ayıramayacaklar Yuna! **-Ömer**



"MARKA BİZİM DEĞİL Mİ KARDEŞ?! YAPARIZ İSTEDİĞİMİZİ, AKLINI ALIRIZ!"

[VITA]

SILENT HILL: BOOK OF MEMORIES

HACK 'N SLASH HEMŞİRE

Oyununuz belli bir türle özdeşleşmiş olabilir ama farklı türlere de adım atmasının sakıncası olmadığını düşünebilirsiniz. Ama derinlikli, gizemli karakterleriyle, karamsar atmosferiyle, psikolojik altyapısıyla saygın bir yer edinmiş Silent Hill ismini Diablo gibi canavar kestiğiniz bir oyuna dönüştürmek nasıl bir akıl kaymasıdır yahu?! Tamam başka kötü Silent Hill oyunları da gördük ama en azından çatır çutur canavar kesip loot peşinde koşmuyorduk onlarda. **-Ömer**

[SNES/GEN/JAG]

DOUBLE DRAGON V: SHADOW FALLS

ADI GİBİ SERİYE GÖLGE DÜŞÜREN OYUN

Bu oyun da zihni sinir bir proje ürünü. Seri kötü gidiyor, o zaman ne yapalım? Buldum, ilerlemeli oyun olmamıza rağmen *Street Fighter II* çakması dövüş oyunu yapalım. Ama çok daha kötüsünü. Serinin durduk yere dövüş oyunu olma kararını aldığı bu ilk oyunda kontroller berbat, oynanış berbat, karakterler berbat, esas alınarak yapılan TV serisi de aynı berbatlıkta zaten. Hayır, oyunun onca berbatlığına rağmen garip bir ciddi olması çabası olunca da iyice iğreniyor insan. Varlığını yok saydıklarımdan. **-Emre S.**

[ARC/PS3/360]

THE KING OF FIGHTERS XII

BU ŞEHİRDE İYİ YA DA KÖTÜ YOKTUR. SADECE VİCDANSIZ OLAN KAZANIR...

Düşünün, bir grup üniversite öğrencisi olarak paralarınızı birleştirip anca denkleştirerek bu oyunu alıyorsunuz ve... oyun açık ve net biçimde yarım, hatta demo seviyesinde. Hazır takımlar yok, öykü yok, son boss yok, onlarca yeni sistem çorba haline gelmiş, online neredeyse çalışmıyor falan. Hayatım boyunca yediğim en sağlam kazık bu olabilir. Oyunu tamamlamak için gereken parayı yarım halini satarak toplayıp, tamamlandığında ise bir sonraki oyun olarak tekrar satmak (*KoF XIII*) nasıl bir vicdansızlık örneğidir yahu? 20 senelik bir SNK'cı olarak yazıklar olsun diyorum gerçekten. **-Emre S.**



[PS/N64]

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

MORT KOMBAT

Bak bu cidden harika bir açılım fikri bence. Bol karakteri olan bir oyundan sevilen bir karakteri alıyorsunuz ve ona ait bir hikâye anlatan, küçük bir oyun yapıyorsunuz. Sevdiğim bir oyundan sevdiğim bir karakterle daha fazla vakit geçirme fikri çok çekici geliyor. Ama tabii bu oyunda sağa bastığınızda adam sağa dönmüyorsa, onun için gamepad'de başka bir tuşa basmanız gerekiyorsa ve bastığınızda da oyun bunu geç algılıyorsa, kısacası daha en temel kontrolleri bile yapamamışsanız bu oyun, "markayı ufaktan genişleten minik bir oyun" olmaktan "bizim seriyi nasılsa seviyor bu oyuncular, kekolar beş dakikada gaz çıkarıp ipe dizdiğimiz bir şeye de para verirler nasılsa" gibi çirkin bir şeye dönüşüverir. **-Ömer**

[ARC/PS1/SAT]

STREET FIGHTER: THE MOVIE

KÖTÜ FİLMİ KAYNATMAKLA OLMAZ ŞEKER, CİNSİNE ÇEKER

Filmin promosyonu için film oyunu yapmayı anlarım da "*Mortal Kombat* gibi gerçek aktörlü *Street Fighter* yapalım" fikri kimden çıktıysa kafasına Honda düşsün inşallah. Şükürler olsun ki bu gereksiz akım da bitti gitti. Hayır, film zaten yeterince kötüydü, bir de aynı aktörlerle oynamak fikri iyice iğrendiriyor insanı. Kare sayısı kötü, grafikler kötü, oynanış kötü, sesler kötü, müzikler kötü. Filmi gibi bu oyunu da tamamen unutmak en iyisi yani. Ama filmde olmadığı halde oyuna eklenen ve neredeyse her turda sapık gibi uzaktan milleti izleyen Akuma'ya bayılıyorum doğrusu. **-Emre S.**



STREET FIGHTER: THE MOVIE



LEGEND OF ZELDA CD-I OYUNLARI

[XBOX/PC/PS2/GBA]

THE LEGEND OF ZELDA CD-I OYUNLARI

KONUŞURKEN ÇARPILAN LINK

Konsolların CD kullanımına geçtiği ilk yıllar, CD'nin verdiği özgürlükle her şeye animasyon ve FMV koyma hastalığı olan, ruh hastası bir dönemdi. Philips CD-i için çıkan *Zelda* oyunları *Faces of Evil*, *Wand of Gamelon* ve *Zelda's Adventure* da bu lanet olasıca akımdan fazlasıyla nasibini aldı. Animasyonlar ve seslendirmeler yüksek ateşliyken görebileceğiniz halüsinasyonlar gibiydi. Seslendirmeler kulak tırmalıyor, animasyonların ağzı yüzü birbirine giriyordu. Facia oynanış mekanikleri de üzerine eklenince 3 oyun da yıllar boyunca serinin kara lekeleri olarak kaldılar. **-Emre S.**



THE LORD OF THE RINGS: FELLOWSHIP OF THE RING

ÇIKIN KARDEŞİM ŞU ÇIKMAZDAN ARTIK

Bütün o rezil film-kitap-anime-vs. uyarlamalarını temsilen burada bulunuyor Fellowship of the Ring. Diğerlerine nazaran özellikle kötü oluşundan değil, biraz daha ilginç bir yerde durduğundan. Filmler LotR'u müthiş popüler hale getirdiği anda ve etrafta hiç LotR oyunu yokken, isim haklarını nasıl eline geçirdiğini çok merak ettiğim WXP Games diye bir firma cesurca bir hamleyle filmlerin yolundan değil, kendi çizdiği dünya ve karakterlerle gitmeye çalışıyor, hatta Tom Bombadil gibi özlenen karakterlerle kitapların hayranlarını tavlamaya çalışıyordu; ama tutarsız hikâye anlatımıyla, bayağı leş ara sahnelerle vs. markayı güzel baltalıyordu. Neymiş? Düzgün bir markanız varsa bunu kendini biraz daha ispatlamış insanlara emanet etmeniz gerekiyormuş. **-Ömer**

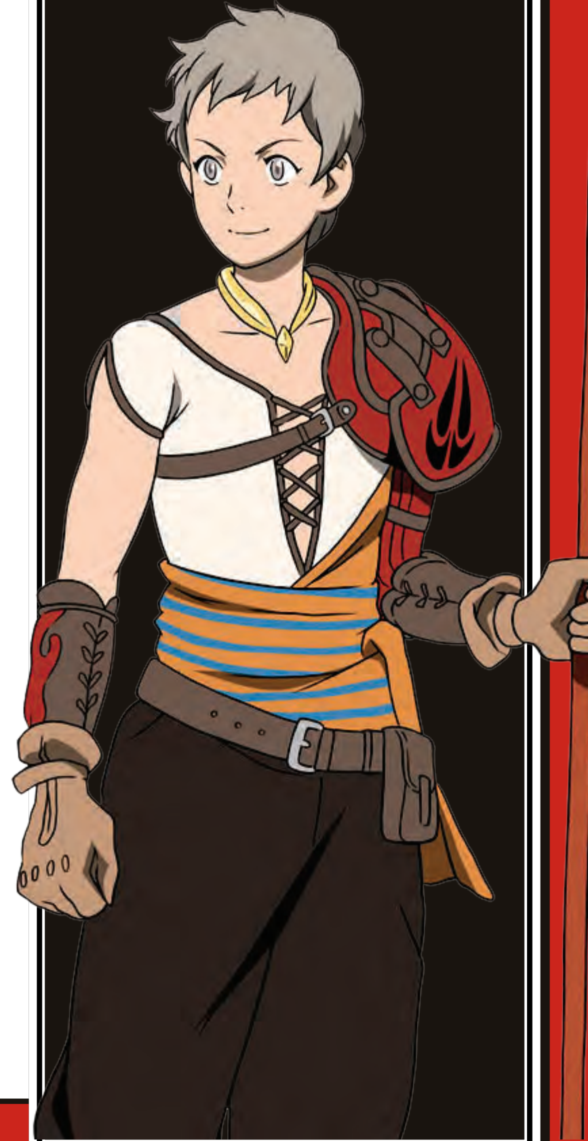

THE LORD OF THE RINGS: FELLOWSHIP OF THE RING

[DS]

SUIKODEN TIERKREIS

MAĞDUR KONAMİ

Bir *Suikoden* oyunu düşünün ki ordu muharebeleri yok, birebir düellolar yok, her oyunda yer alan Viki gibi karakterler yok, rünler yok, yani *Suikoden* serisini *Suikoden* yapan hiçbir şey yok. Ama adı ne hikmetse *Suikoden* işte. Hatta bunun ardından PSP için çıkan oyunda 108 karakter geleneğini de çıkartıp 18'e indirdiler. Sonra da Konami çıkıp ağlıyor "*Suikoden*'in satışlarının memnun değiliz" diye utanmadan. Konami'nın ne kadar akıllı insanların elinde bugünkü haline geldiğinin en güzel örneklerinden biri *Suikoden Tierkries*. Unutmadan, DS'in hafıza kapasitesi yüzünden çok yer kaplamasın diye Ragga Oktay hızında yapılan seslendirmeleri duymanızı isterim. **-Emre S.**





RETRO CİCİLER

GÜZEL BİR SEVGİLİLER GÜNÜ GEÇİRMEK İSTEYEN RETRO KAFALAR! YANINIZDAYIZ!
–ÖMER

1 Çıkma Tam Çözümü

Eh güzel bir Sevgililer Günü için birinci şart genelde bir sevgiliye sahip olmaktır. Hile kodları, tam çözümler, hepsi bu kitapta!

FİYAT: 13 Dolar

LİNK: *tinyurl.com/ogz-112-guide*

Cüzdan



Her zaman ucuz bir şey değil sevgililik müessesesi ve Sevgililer Günü. Hafıza kartını dolu tutmayı unutmayın.

FİYAT: 20 Dolar

LİNK: *tinyurl.com/ogz-112-cuzdan*

3 Kahve Kupaları



Karşılıklı içeceğiniz kahveyi neden gamepad tasarımlı kupalarda içmeyesiniz, değil mi? Birinci kolu ben alacağım kavgasından uzak durunuz şu an için.

FİYAT: 12 Dolar

LİNK: *tinyurl.com/ogz-112-kupa*

Hoparlör



O zaman arkaya biraz müzik vererek ortamı romantikleştirelim. Romantikleştirelim derken tabii ki Super Mario'nun sualtı müziğiyle vals yapmanız lazım, başka türlü olmaz.

FİYAT: 37 Dolar

LİNK: *tinyurl.com/ogz-112-hoparlor*

5 Yüzük



"Birazcık" ileri sararak mutlu sonla bitirelim bu romantik öykümüzü o halde. Yüzüğünüz belli, yanılıyor muyum?

FİYAT: 50 Dolar

LİNK: *tinyurl.com/ogz-112-tek-yuzuk*



Piksel Günlükleri

Şükürler olsun ki eşim oyun oynamayı seven bir insan. Akşamları işten döndüğümüz zaman da en az 1 saat beraber oynuyoruz. Onimusha: Dawn of Dreams, Chocobo's Dungeon 2, Golden Axe, Conflict ve Gauntlet serileri falan derken cidden tonla oyunu beraber bitirdik. Zaten ben oyun oynarken bir köşede homurdanıp "kapat şunu artık" diye somurtan bir eşim olsaydı ne yapardım bilmiyorum.

Konumuza dönüyorum, eşimle beraber oynarken retro oyunculuğun en güzel taraflarından birini tekrar hatırladım: Beraber oynamak. Öyle online olarak birbirini görmeden ömür billah tekrar karşılaşmayacağın insanlarla oynamaktan bahsetmiyorum. Aynı odada, aynı TV'nin karşısında, aynı sahneye bakarak, birbirine takılarak, hatta zaman zaman da kavga ederek oynamak benim kastım. Modern oyunculuğun ne yazık ki bitirme aşamasına getirdiği bir kültür bu.

Eşiniz, arkadaşınız, kardeşiniz falan hiç fark etmez, çevrimdışı şekilde aynı ortamda beraber oynamak ciddi şekilde ilişkileri pekiştirmenin yanı sıra karşınızdaki insanı da pek çok farklı açıdan daha iyi tanımanızı sağlıyor. Burnunuzun dibindeki insan zor duruma düştüğünüzde önce kendini mi kurtarıyor yoksa size mi el uzatıyor, yenilgiyi hazmedebiliyor mu, bulmacalara hangi açılardan çözüm üretmeye çalışıyor, tehdit altında soğukkanlılığını koruyabiliyor mu, sizin cipsinize kolanıza dadanacak kadar açgözlü mü? Beraber oynadığınız zaman bunun gibi sayısız soruya ne kadar gerçek cevaplar alabileceğinizi bir bilseniz inanın çok şaşırırsınız. Yanınızdaki insanının mimiklerine, tepkilerine ve söylediklerine biraz dikkat etmeniz yeterli.

Diyeceğim şu ki, teknolojinin getirdiği üşengeçlik ve tembelliğin sonucu insanların her geçen gün daha da yalnızlaştığı şu günlerde, oynadığınız oyun tek kişilik olsa bile en azından sizi izleyip boş muhabbet yapabilecek birkaç sevdiğiniz insanı çağırın yanınıza. Belki oynarken yıllar sonra bile hatırlayıp beraber güleceğiniz bir aptallık yaparsınız, kim bilir? **-Emre S.**



KONSOL

TAMAGOTCHI

Nam-ı değer Sanal Bebek

Benim gibi çocukluğu 90'larda geçen arkadaşlar hatırlayacaklardır, dönemin en popüler oyuncaklarından biri Tamagotchi'ler, ya da ülkemizdeki adıyla Sanal Bebek'lerdi. Birer taşınabilir LCD ekranlı konsol olan bu oyunlarda oyuncular bir hayvan ya da türlü türlü canlının sorumluluğunu alıyor, doğumundan ölümüne kadar kendisiyle ilgileniyordu. Ana-babalık müessesesine ilk girişimizdi anlayacağınız.

Japonya semalarından gelen Tamagotchi'lerin adı yumurta anlamına gelen "Tamago" ve İngilizce saat anlamına gelen "Watch" kelimelerinin birleşiminden geliyor. Aslında genç kızlar için tasarlanan ama benim gibi pek çok erkek oyuncunun da hayli ilgisini çeken Tamagotchi'ler ilk kez 1996 yılında Bandai tarafından piyasaya sürüldü. Elde ettiği başarı da öylesine büyük oldu ki bugüne kadar 40'ın üzerinde model çıkartıp 76 milyonun üzerinde bir satış yakaladı. Daha bu rakama lisanssız firmaların yaptığı çakma versiyonlar da dâhil değil tabii.

Bu oyunlarda yetiştirdiğimiz canlının bütün ihtiyaçlarıyla ilgilenmek, karnını doyurmak, kirlendiğinde yıkamak, doğru şekilde eğitmek, hastalandığında ilgilenmek, beraber oynamak gerekiyordu. Kendisiyle bir gün bile ilgilenmemek ölümü anlamına geleceği için de benim gibi çocuklar Tamagotchi'leri okullarına götürüp gizlice derslerinde oynamaya başlayınca velilerin bir hayli tepkisini çekti. Geleneksel "çocukları kumara özendiriyor" tartışması da cabası.

Animeleri, filmleri, sayısız yan ürünleri ve pek çok modeli çıksa da eski popülaritesi kalmadı tabii. Zaten ömürleri de 11-12 gün sürüyordu sanırım. Rahmetli eski dostum RakuRaku Dinokun'u hatırladıkça içim sızlar hâlâ. **-Emre S.**



İLK CEP TELEFONU OYUNU

Bilemediniz, Snake değil

Yanlış hatırlamıyorsam cep telefonlarında Snake oynanmaya başladığı yıllarda ortaokula gidiyordum. Bir telefonda oyun oynayabilme fikrinin yarattığı şok ve hayranlığı, insanların puan rekoru kırmak için nasıl çırpındığını, cep telefonu olmayanların (mesela ben) bir kez olsun oynayabilmek için nasıl dilendiğini daha dün gibi hatırlarım. Sanıyorum hepimizin aklında yer etmiş olan ilk cep telefonu oyunu Snake'dir herhalde (liseliler hariç ;). Peki, tarihteki ilk cep telefonu oyunu Snake miydi gerçekten?

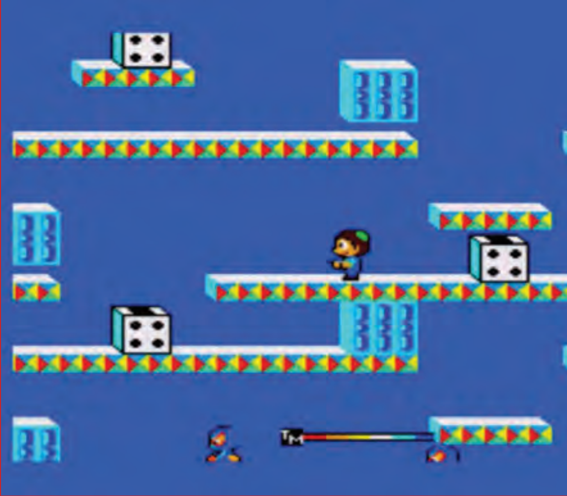
Günümüz dokunmatik ekranlı Android'lerini unutun, bir cep telefonunda oyun oynayabilmek için en gerekli şey basılabilir düğmelerdi eskiden. Cep telefonlarının tarihi çok eskilere dayansa da "soft keys" dediğimiz analog yön tuşlarına benzer butonlara sahip olması bir hayli zaman aldı. Bu niteliğe sahip ilk telefon ise 1994 yılında piyasaya sürülen ve Danimarkalılar tarafından geliştirilen Hagenuk MT-2000'di.

Telefonun menülerde gezme amaçlı yön butonlarına sahip olmasının ardından oyun için kullanılması da gecikmedi. Peki, bu butonlarla hangi oyun oynanabiliyordu dersiniz? Tabii ki de dönemin en ünlü oyunlarından olan Tetris. Böylelikle neredeyse her konsola çıkmış olan Tetris, tarihteki ilk cep telefonu oyunu olmayı da başardı.

Bundan birkaç ay sonra da IBM ilk akıllı telefon olan IBM Simon'u çıkardı. Akıllıdan kastım da dokunmatik ekran ve faks özelliği olması yani, yanlış olmasın. Bu telefon da dokunmatik ekranına uygun şekilde bir kaydırmalı puzzle oyunu olan Scramble'i içeriyordu. Bu da Snake'i cep telefonları için çıkan ancak üçüncü oyun olmaya itiyordu.

Çoğumuzun ilk sandığı Snake üçüncülüğe kadar düşmüş olabilir, fakat onu özel kılan neydi biliyor musunuz? Tamamen cep telefonları için geliştirilen ilk oyun olması. Gerçi Snake'in de klasik arcade oyunu Blockade'den türetildiğini ve tonla farklı versiyonu olduğunu düşünürsek onun da ne kadar orijinal olduğunun kararı size kalmış artık. Fakat derste gizlice oynamak için 10 numara oyundu, yalan mı? **-Emre S.**

SEN BU OYUNU BiLMEZSiN



TEDDY BOY BLUES *[ARC / GEN / SMS]*

Teddy Boy Blues, 1985 yılında çıkmış, aksiyon - platform karışımı bir oyun arkadaşlar. Oyunun adı o yıllarda pek bir ünlü olan Japon şarkıcı Yoko Ishino'nun "Teddy Boy Blues" parçasından geliyor. Oyun boyunca da fonda bu parçanın enstrümantal versiyonu çalıyor falan. The Beatles'ın parçasıyla falan karıştırmayın yani.

Oyunda 50 tur boyunca Teddy'nin rüyasındaki canavarla savaşıyoruz. Üzerinde içinden kaç adet canavar çıkacağını yazan kutulardan fırlayan canavarların hepsini süre dolmadan (ve tabii bu canavarlara yakalanmadan) vurmalı ve içlerinden çıkan küçük parçaları toplamayız. Oyunun ekranı Kid Icarus serisine benzer şekilde sonsuz bir döngüden ibaret, yani sağdan yürürseniz sol taraftan giriyor ya da aşağı atlayarak ekranın en üstüne geçebiliyoruz ki bu benim gerçekten de çok sevdiğim bir özellik. Etrafta vurarak yok edebileceğiniz duvarlar da mevcut ve bu duvarların hangisini yok edeceğiniz ya da hangilerinin arkasına saklanacağınız konusunda karar vermek de oyunun stratejik kısmını oluşturuyor, en çok hoşuma giden kısmı da bu oldu zaten.

Ben oyunun Sega Master System versiyonunu oynayabildim. Açıkçası kartuşu elime ilk geçtiğinde de önyargılıydım ama beni mahcup etti doğrusu. Son derece basit mekaniklerine rağmen oldukça eğlenceli bir oyun, zıplama kontrollerinin çok isabetli olmaması haricinde pek eksisi de yok doğrusu. Retro oyuncuların bir bakmasında fayda var. **-Emre S.**



BÖLGESEL FARKLILIKLAR

Oyunun 8-bit SMS versiyonundan bahsettiğim Yoko Ishino parçasına dair tüm referanslar çıkarılmış. Güney Amerika versiyonunda ise Teddy Boy bile çıkartılıp yerine oranın ünlü çizgi roman karakteri Geraldinho konulmuş.

SEN BU OYUNU BiLMEK iSTEMEZSiN

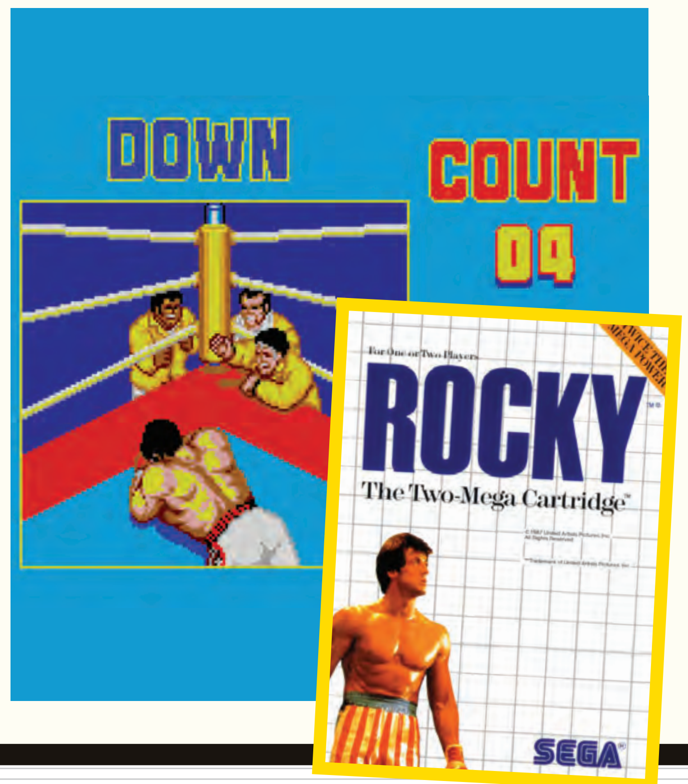
ROCKY *[SEGA MASTER SYSTEM]*

Daha önce dergide de pek çok makale ve incelemede yazmış olmama rağmen tekrar hatırlatayım, amansız bir Rocky serisi hayranıyım. İzleyerek büyüdüğüm bu film serisinin bana neler ifade ettiğini, serinin son filmleri olan Rocky Balboa ve Creed'i sinemada izleme şansına erişmenin bana neler hissettirdiğini anlatmak için kalemim yeterli değil. Ama serinin berbat bir oyununu oynamanın yarattığı hayal kırıklığını pek âlâ anlatabilirim Sega Master System oyunu saolsun.

SMS için 1987'de çıkan Rocky oyunu bir dayak yeme simülasyonu. Boks oyunu olduğunu iddia ediyor ama inanmayın siz. Oyun serinin ikinci, üçüncü ve dördüncü filmlerini ele alıyor. Neden ilk filmi dışladığı ise yıllardır merak ettiğim bir soru. İlk maç Rocky'nin ikinci filmde Apollo Creed'i yendiği maç ki bu maçı sadece butonları döverek sadece 2-3 raund içinde nakavt ile kazanabilirsiniz. Şampiyon Apollo'nun durduk yere isimsiz bir boksörle dövüşüp kısa sürede dayaktan maymuna döndüğü bir paralel evren bu anlayacağınız. Ha yanlış olmasın, oyun 15 rauntluk maçlar sunuyor ama bu maç o kadar kolay ki galibiyeti 15 raunda yaymak, Apollo Creed'i ringde gerçekten yenmekten çok daha zor.

Gelgelelim işin rengi ikinci maçta ciddi şekilde değişiyor. Clubber Lang daha siz ne olduğunu bile anlamadan öylesine temiz bir dayak atıyor ki insan "Dayak neden atılır?" sorusunu ciddi şekilde düşünmeye başlıyor. Zorluk ayarı bir anda en aşırı kolaydan eşşek sudan gelinceye kadar dayağa geçiş yapıyor yani. Oyunun anormal kontrollerini anlamak bilimsel olarak imkânsıza yakın olduğu için defalarca denemenin de hiçbir faydası olmuyor. Bu sefer de oyundaki Lang'i yenmek, gerçek hayatta Lang'i nakavt etmekten daha zor bir hal alıyor bir anda.

İşin ilginç tarafı ben o aşamaya hiç gelemesem de bu maçı yenebilirseniz son olarak Ivan Drago'yla dövüşüyormuşsunuz. Oyunun zorluk ayarına bakarsak hasbel kader Lang'i yendiğimiz zaman evimizin kapısının çaldığını ve evimize kadar gelen Ivan Drago'nun bizi bizzat dövdüğünü düşünüyorum. Bu oyun için daha düşük bir zorluk ayarı mantıklı gelmiyor çünkü. **-Emre S.**





"İYİ BİR KIZ OLACAĞIM" [CLANNAD/KOTOMI ROUTE]

Güzel bir sabahtı, Tomoya ve arkadaşları okulun girişinde birbirleriyle selamlaşıyorlardı ki ileride okul otobüsünün kaza yaptığını duydular. Arkadaşlarının biri okula otobüsle geliyordu, bu yüzden panik olmaya başlamışlardı ancak o arkadaşları birazdan yanlarına geldi, kaza yapan otobüsün boş olduğunu söyledi. Endişelenecek bir şey yoktu yani. Rahatlayıp sıradan bir okul gününe başlamaya hazırlanıyorlardı ki Kotomi'nin dizlerinin üstüne çöktüğünü gördüler. Yere yığıldı, titrek, kesik çığlıklar atmaya başladı. Ne olduğuna anlam veremiyorlardı. Onu doktora taşırlarken Kotomi sayıklamaya başladı: "İyi bir kız olacağım...", "iyi bir kız olacağım..."

Ertesi gün de onu okulda göremeyince Tomoya, Kotomi'nin evine onu kontrol etmeye gitti. Ancak bir şeyler tanıdık geliyordu... Bahçedeki bembeyaz olmaları gerekirken paslanmış sandalyeler, dümdüz olması gerekirken uzamış çimler... Parça parça hatırladığı eve girdi, merdivenlerden çıktı ve Kotomi'yi yerde ifadesizce otururken buldu.

Kotomi, Tomoya'nın hatırlamasını isteyip istemediğinden emin değildi, bu yeni Tomoya'yla arkadaşlık yapmak onu çok mutlu etmişti ama yine de çocukluğunda yaşadığı travmayı anlatmaya başladı.

Anne-babası saygın bilim adamları olan Kotomi çocukken bile yaşıtlarından çok daha zeki ve bilgiliydi, bu nedenle dışlanıyor, arkadaş edinemiyordu. Bahçeye tesadüfen giren Tomoya onun ilk ve tek arkadaşıydı. Onunla ve annesiyle ve babasıyla birlikte doğum gününü kutlamak için sabırsızlanıyordu Kotomi. Bir kitapta okumuştu, kız çocukları hediye olarak oyuncak ayı almayı çok severlermiş. Aslında hiç fark etmezdi ama anne-babasından doğum günü için kocaman bir oyuncak ayı istedi.

Ancak tam da doğum gününden önce anne-babasının mutlaka gitmesi gereken bir toplantı çıktı. Kalbi kırılmış küçük kız isyan etti: "Sizden nefret ediyorum!", "Sizden nefret ediyorum!" Anne-babası çok yakında döneceklerini, doğum günü hediyesini vereceklerini söylüyorduysa da onun istediği doğum gününde onlarla beraber olmaktı yalnızca. Başka kelime bilmiyormuş gibi sürekli tekrarlıyordu: "Sizden nefret ediyorum!"," Sizden nefret ediyorum!"

Bakıcısı da hastalanıp gelmeyince o gece yalnız kaldı Kotomi, hep sulugözlü bir kızdı ama hiç o kadar ağlamamıştı. Acıkınca annesinin hazırlayıp buzdolabına koyduğu yemeklerden yedi ama hep yarısını bıraktı, doğum gününde Tomoya gelecekti.

Ne anne-babası geri geldi, ne de Tomoya. Birkaç gün sonra tanımadığı korkutucu adamlar çaldı kapıyı. Anne-babasının yaptığı araştırmayla ilgili bir belge soruyorlardı ve Kotomi'nin anne-babasına ne olduğunu bilmiyor oluşunu şaşkınlıkla karşıladılar. Hiç kimse ona haber vermemişti. Onların bir uçak kazasında öldüğü haberini verdi bu adamlar Kotomi'ye. Kotomi algılamakta zorlanıyordu, kapıyı yüzlerine çarptı, koşup bütün pencereleri kilitledi. Çalan kapıları ve telefonları açmadı. Televizyonda uçak kazasından bahsediyorlardı ve bir süre sonra görüntü gitti, ekran parazit oldu. Zaten yalnız ve korkmuş olan Kotomi daha da korktu. Kendini suçlamaya başladı. Bunların anne-babasına onlardan nefret ettiğini söylediği için başına geldiğini düşünmeye başladı ve yalvardı: "Bundan sonra yalan söylemeyeceğim, okula hep gideceğim, iyi bir kız olacağım, lütfen annem geri dönsün, lütfen babam geri dönsün..."

Hiçbir şey olmadı, hâlâ yalnızdı.

Evini sabahki kötü adamlardan koruması gerekiyordu. Annesinin makasını aldı, elleri beyazlayana kadar sımsıkı tuttu, kapının önüne oturdu. "Ya dünyadaki herkes yok olursa ve kendi başıma kalırsam" düşünceleri eşliğinde uykuya daldı.

Birkaç saat sonra gözlerini araladı. Gün ağarmıştı. Kötü bir rüya görmüştü sanki. Rüyasında anne-babası geri dönmüyordu, Tomoya geri dönmüyordu, yalnızdı, korkuyordu, ağlıyordu.

Odasına gitmek için ayağa kalktı, ayağı yerdeki makasa çarptı. Her şey bir anda geri geldi. O koca evde gözyaşları sürekli akar halde, oda oda koşarak dakikalarca anne-babasına aradı...
-Ömer

MEDYA

FİLM // KİTAP // DİZİ // ANİME

BILL VE TED'İN MACRELARI




Bu ikiliyi kaçınız duydunuz, birbirinden kaçık iki filmini kaçınız izlediniz bilmem. Ama bir metal müzik grubu kurup ünlü olmakla kafayı kırmış bu iki saftirik delikanlının maceralarının yeri bende çok çok ayrıdır.

İlk filmde (Bill & Ted's Excellent Adventures) Bill ve Ted gelecekte oldukça ünlüdür ve müzikleriyle verdikleri mesajlarla dünya barışını sağlamışlardır. Ama bizim zamanımızda ikisi de tembel mi tembel, saf mı saf iki sınıf arkadaşıdır sadece. Ve tarih dersinden çakarlarsa müzik grupları sonsuza dek dağılacaktır. Bunu önlemek için Rufus adındaki telefon kulübesi kılığına sokulmuş bir zaman makinesi onların yardımına koşar. Böylece Socrates'ten tutun da Cengiz Han'a kadar birbirinden ünlü tarihi kişileri günümüze getirirler. Ve ortaya çok matrak bir macera çıkar.

İkinci filmdeyse (Bill & Ted's Bogus Journey) saftirik ikilimiz gelecekten gelen robot ikizleri tarafından öldürülür ve cehenneme giderler. Sonrasındaysa Azrail'i bile kendilerine benzettikleri bir dizi olay sonucu dünyaya dönmek ve kız arkadaşlarını kurtarmak için matrak bir serüvene atılırlar.

Keanu Reeves'in yıldızının ilk kez bu filmlerle parladığını, bir de 90'larda çekilen bir çizgi filmi olduğunu da dipnot olarak düşeyim efenim. Be excellent to each others, dudes. **-M. İhsan**



İlkokul çağındaki çocukların tablet ekranlarına yapışıp kalmadığı, sokaklarda top oynadığı, ağaçlara tırmandığı, parıltısız, mütevazı yıllardı. Hastalanıp okula gidemediğim günlerde, o zamanlar sadık dostluklarını henüz tam keşfedemediğim sevimli kitapları okurdum. Belleğimde o günlerden anı kırıntıları bırakmış eski bir dostla karşılaşınca, Beyaz Diş ile ilgili hatırladıklarımı siz okurlarla da paylaşayım dedim. Uzun yıllar geçtikten sonra, bu unutulmaz klasiği yeniden okumak, çocukluğumdaki tepki ve duygularımı hatırlamak ilginç bir deneyimdi benim için.

İsminden ve kapak resminden de anlaşılacağı gibi, bir kurdun başrolde olduğu bir roman Beyaz Diş. Safkan orman kurdu baba ile Kızılderililerin evcilleştirdiği kurt anneden doğan Beyaz Diş, ilk dönemlerini vahşi doğayı tanıyarak yaşadıktan sonra, rastlantı sonucu annesini besleyen Kızılderili kabilesiyle karşılaşır, insanlara alışmaya, evcilleşmeye başlar ama doğal içgüdülerini de bastırmak istemez. 1900'lü yılların başı, Kuzey Amerika'nın zorlu iklim ve tabiat koşullarını, Beyaz Diş ve diğer canlıların, kızakla yolculuk eden insanların hayatta kalma mücadelesini, sade bir dille, akıcı şekilde yansıtır, kendisi de deneyimli bir maceraperest olan Jack London. Sevimli ve akıllı kurdun sadakat ve özgürlük arasındaki kararsızlıklarını, pes etmeyi asla kabul etmeyen soylu ruhunu anlatan bu dünya klasiğini ilkokul günlerimden sonra ikinci kez okudum, biraz hüzünlendim, daha çok gülümsedim. Eski veya yeni baskısını bulup okuyun, dünya ne kadar değişir gibi gelse de bize, hayatta kalma içgüdülerinin hep aynı kaldığını fark edecek, doğadaki canlılara daha fazla saygı duyacaksınız... **-Noyan**





THE MUPPET SHOW

Susam Sokağı hayatımızda olmasaydı Muppet Show'u bu kadar sever miydik bilmiyorum doğrusu. Hoş, Susam Sokağı olmasa bu ünlü şov da yurdum sınırlarından içeri hiçbir zaman giriş yapamayacaktı belki de.

Her hâlükarda çocukluğumun vazgeçilmez televizyon programlarından biriydi. Yalan yok, Kermit için izlerdim kendisini. Ama Animal'ın çılgınlıklarının, İsveçli aşçının başarısız yemek pişirme girişimlerinin, Ms. Piggy'nin kaprislerinin de gönlümde yeri yok değildi hani. Hele kuliste oturup da hiçbir şeyi beğenmeyen şu iki moruk yok mu? Yıllar sonra isimlerinin Statler ile Waldorf olduğunu öğrendim ama ikisi de benim için daima "iki moruk" olarak kalacak galiba.

Star Wars oyuncuları, Peter Sellers (Pembe Panter Adam derdim o zaman ona :)), Steve Martin gibi birçok ünlü ismi konuk etmeleri de cabasıydı. Ama en çok merakla beklediğim her açılış sekansında Gonzo'nun borazanını üflerken bu sefer ne gibi bir komiklik yapacaklarıydı. İnsan beş sezon boyunca her bölüm mü farklı bir şey bulur arkadaş? **-M. İhsan**





ÇİKO (DASH APPEI)

Hatırlar mısınız bilmem, eskiden Show TV'de Çiko adı altında bir anime yayınlanırdı. Bit kadar boyuna bakmayan Çiko başta basketbol olmak üzere her spor dalında okulunun en iyisi olmaya çalışır ve başından türlü türlü absürt komik olay geçerdi. Tabii kendisinin asıl amacının deliler gibi âşık olduğu Akane'nin gözüne girmek olduğunu unutmayalım. En büyük rakibi de gene kendisi gibi Akane'ye âşık olan, hatta onunla evlenip evinin kadını yapmak isteyen bizzat kendi köpeği Seiichiro'ydu. Oldukça da sapık bir arkadaşımızdı Çiko. Kadın iç çamaşırına bayılır, kızların duşlarını falan dikizlerdi. Şimdi düşününce bayağı ecchi bir animeymiş aslında, günümüz Türkiye'sinde böyle bir animenin yayınlandığını hayal bile edemiyor insan.

Animenin orijinal adı Dash Kappei'ymiş bu arada, yıllar sonra öğrendik tabii. Ama ben açılış parçasının İtalyanca olduğunu ve sözlerinin arasında "Gigi La Tratolla!" falan olduğunu çok iyi hatırlıyorum. Bunun sebebi ise şuymuş; anime İtalya'da inanılmaz popüler olmuş ve bizimkiler de gidip oradan almışlar animeyi. Keza pek sevdiğim Ganbare Genki'nin de Fransa'dan alındığını hatırlıyorum. O yılların Türkiye'sinde tamamen Japonca seriyi Türkçeye çevirecek adam nerede zaten?

Açık konuşmak gerekirse yakın zamanda tekrar bir bakınca o kadar da komik bulmadım Çiko'yu. Çocuk ruh haliyle izlemek lazımmış demek ki. Ama eskiyi yâd etmek ve kafa boşaltmak için gene birebir. Eskiyi ana ana verem olacağız zaten bu gidişle **-Emre S.**

Oyungezer
SAYI: 112- 2017/02
ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Furkan Kirazoğlu, furkan@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Alp Pektaş, Buğra Özkan, Cem Bilgiç, Gencer Fenercioğlu, Merve Akman

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 1 Şubat 2017
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

113

FOR HONOR

BİZ EKİBİ TOPLADIK, GELİN MEYDANDA BULUŞALIM!

MART'TA OYUNGEZER KAN REVAN...

